

宿命のライバル、リュウとサガット

攻めには強い、E.本田とキャミィ

4人の必勝法をすべて伝授するぞ!

SUPER STREET FIGHTER II

The New Challengers

スーパー
ストリートファイターII
ザ
ニューチャレンジャーズ

攻略ガイドブック①



SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers

スーパーストリートファイターⅡ
ザ ニューチャレンジャーズ

攻略ガイドブック①

しなやかな体をひるがえす、新キャラのキャミィ。世界各地で"俺より強い奴"を捜し求める主人公リュウ。豪快な性格と強烈な技で、スモウのすばらしさを伝導するE．本田。無敗のムエタイチャンプで、シャドルー四天王No.2のサガット。以上、4人をピックアップし、連続技と、対戦での戦法を伝授する攻略付録第1弾。

特殊な用語の説明

・**くらい投げ** 比較的高い打点で技をくらった場合に、相手の着地時をすばやく投げてしまう戦法。

・**めくり** 正面からのジャンプ攻撃などを、相手の背後めがけてえぐるようにヒットさせること。

・**登り蹴り** 前方斜めジャンプの上昇中にキックを出し、下から突き上げるように攻撃する戦法。

・**キャンセル技** 通常技のモーションの一部を、続けて必殺技を出すことで消去し、連続技にすること。これのおかげでできるコンボもある。

・**削る** 相手の防御の上から必殺技を使って体力を減らすこと。春麗の百裂キックなどがよく使われる。



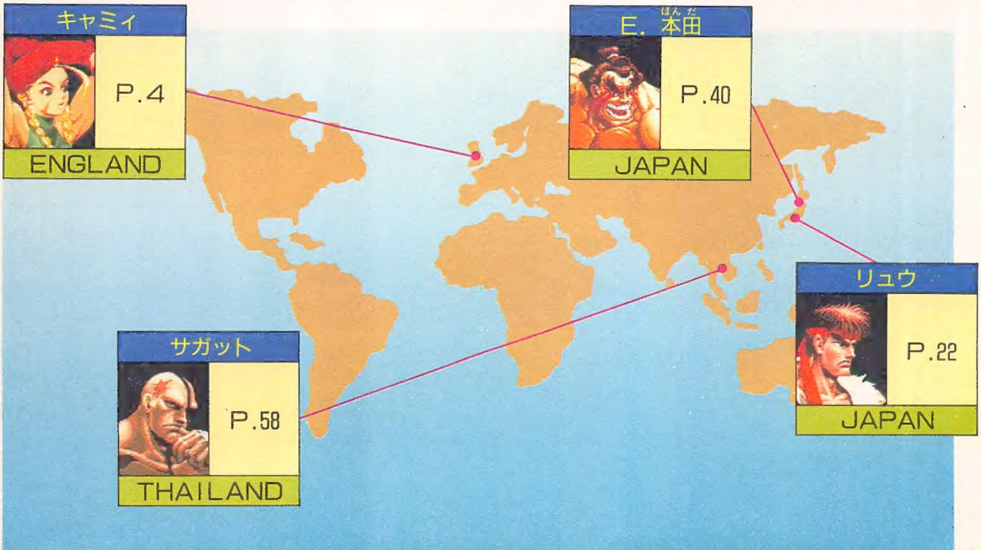
CONTENTS もくじ

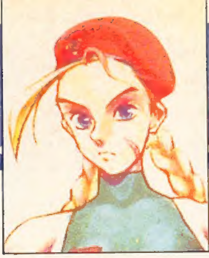
●CAMMY キャミィ ―― 4
VS T. HAWK キャミィ対T.ホーク ―― 6
VS CAMMY キャミィ対キャミィ ―― 7
VS FEI-LONG キャミィ対フェイロン ―― 8
VS DEE JAY キャミィ対ディージェイ ―― 9
VS RYU キャミィ対リュウ ―― 10
VS KEN キャミィ対ケン ―― 11
VS E. HONDA キャミィ対E.本田 ―― 12
VS CHUN-LI キャミィ対春麗 ―― 13
VS BLANKA キャミィ対ブランカ ―― 14
VS ZANGIEF キャミィ対ザンギエフ ―― 15
VS GUILE キャミィ対ガイル ―― 16
VS DHALSIM キャミィ対ダルシム ―― 17
VS BISON キャミィ対バイソン ―― 18
VS BALROG キャミィ対バルログ ―― 19
VS SAGAT キャミィ対サガット ―― 20
VS VEGA キャミィ対ベガ ―― 21

●RYU リュウ ―― 22
VS T. HAWK リュウ対T.ホーク ―― 24
VS CAMMY リュウ対キャミィ ―― 25
VS FEI-LONG リュウ対フェイロン ―― 26
VS DEE JAY リュウ対ディージェイ ―― 27
VS RYU リュウ対リュウ ―― 28
VS KEN リュウ対ケン ―― 29
VS E. HONDA リュウ対E.本田 ―― 30
VS CHUN-LI リュウ対春麗 ―― 31
VS BLANKA リュウ対ブランカ ―― 32
VS ZANGIEF リュウ対ザンギエフ ―― 33
VS GUILE リュウ対ガイル ―― 34
VS DHALSIM リュウ対ダルシム ―― 35
VS BISON リュウ対バイソン ―― 36
VS BALROG リュウ対バルログ ―― 37
VS SAGAT リュウ対サガット ―― 38
VS VEGA リュウ対ベガ ―― 39

●E. HONDA E.本田 ―― 40
VS T. HAWK E.本田対T.ホーク ―― 42
VS CAMMY E.本田対キャミィ ―― 43
VS FEI-LONG E.本田対フェイロン ―― 44
VS DEE JAY E.本田対ディージェイ ―― 45
VS RYU E.本田対リュウ ―― 46
VS KEN E.本田対ケン ―― 47
VS E. HONDA E.本田対E.本田 ―― 48
VS CHUN-LI E.本田対春麗 ―― 49
VS BLANKA E.本田対ブランカ ―― 50
VS ZANGIEF E.本田対ザンギエフ ―― 51
VS GUILE E.本田対ガイル ―― 52
VS DHALSIM E.本田対ダルシム ―― 53
VS BISON E.本田対バイソン ―― 54
VS BALROG E.本田対バルログ ―― 55
VS SAGAT E.本田対サガット ―― 56
VS VEGA E.本田対ベガ ―― 57

●SAGAT サガット ―― 58
VS T. HAWK サガット対T.ホーク ―― 60
VS CAMMY サガット対キャミィ ―― 61
VS FEI-LONG サガット対フェイロン ―― 62
VS DEE JAY サガット対ディージェイ ―― 63
VS RYU サガット対リュウ ―― 64
VS KEN サガット対ケン ―― 65
VS E. HONDA サガット対E.本田 ―― 66
VS CHUN-LI サガット対春麗 ―― 67
VS BLANKA サガット対ブランカ ―― 68
VS ZANGIEF サガット対ザンギエフ ―― 69
VS GUILE サガット対ガイル ―― 70
VS DHALSIM サガット対ダルシム ―― 71
VS BISON サガット対バイソン ―― 72
VS BALROG サガット対バルログ ―― 73
VS SAGAT サガット対サガット ―― 74
VS VEGA サガット対ベガ ―― 75





CAMMY キャミィ

小さな体から繰り出される、切れ味鋭い足技とパワフルな連続技がキャミィの武器だ。通常技と強力な必殺技のコンビネーションで、相手を叩きのめせ。

キャミィの基本戦法 ―足払いから連続技を狙え―

飛び道具を持たないキャミィは、接近戦を挑むことが多くなる。リーチの長い足技で地上戦を制し、連続技を狙っていくという闘い方がメインとなる。

飛び込みに使う技

- ジャンプ強キック
- ジャンプ強パンチ
- ジャンプ中パンチ

対空に使う技

- キャノンスパイク
- 立ち中キック
- しゃがみ強パンチ

足払いで攻める

キャミィの攻撃の主役となるのがしゃがみ中キック。相手に近づき、チクチクと攻めよう。そして、攻撃が単調にならないように、しゃがみ強キックで相手を転ばせたり、立ち中キックでフェイントをかけるといい。



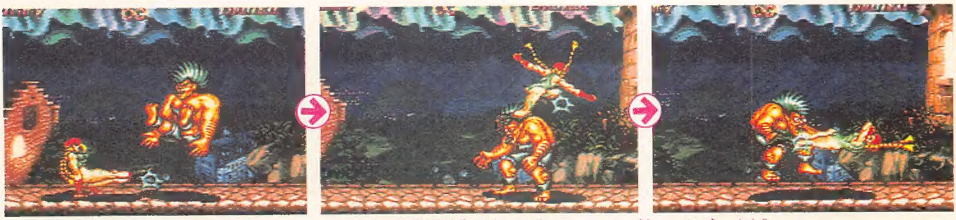
相手が技を出そうとするところを、しゃがみ中キックでつぶしてやろう



立ち中キック、しゃがみ強キックを交えて、攻撃に変化をもたせよう

連続技をきめろ

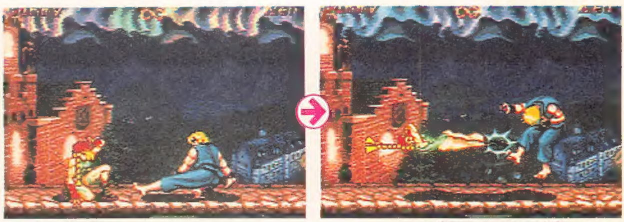
キャミィは一見非力に見えるが、連続技の破壊力には目をみはるものがある。試合運びを楽にするためにも、飛び道具を先読みしたときや、相手を転ばせたときは、果敢に飛び込んで連続技を狙っていこう。また、しゃがみキックがヒットしたら、すかさずキャンセルをかけ、スパイラルアローやキャノンスパイクにつなぐのも効果的だ。



相手を転ばせたらチャンスだ。すかさず飛び込んで連続技を狙う。大ダメージを与えて一気に勝負をつけよう

相手のスキを見逃すな

キャミィの必殺技は、技が出るまでは速いが、そのあとのスキが大きい。そのため、確実にヒットさせないと、手痛い反撃を受けてしまう。そうならないためにも、必殺技は相手のスキを狙って使うようにすること。



技を空振りしたぞ、スパイラルアロー！ このような場面に確実に攻撃しよう

キャミィの連続技―スパイラルアローを駆使せよ―

破壊力満点の連続技は、キャミィの魅力のひとつだ。これらの連続技をマスターして、攻撃に磨きをかけよう。

簡単な連続技

- しゃがみ中キック（キャンセル）→スパイラルアロー
- しゃがみ中キック（キャンセル）→キャノンスパイク

めくり強パンチ4段

超強力な4段攻撃だ。まず、強パンチで飛び込む。この攻撃がめくりで当たるように、間合いを調節するのがポイントだ。また、低めに当たるように、引きつけて技を出すこと。着地したら立ち強パンチにつなぐ。続いて、しゃがみ中キックにキャンセルをかけてスパイラルアローを出す。スパイラルアローは威力の高い強を使うこと。

ジャンプ強パンチ



立ち強パンチ



しゃがみ中キック



強スパイラルアロー



強パンチでめくり、立ち強パンチ。しゃがみ中キックをキャンセルしてスパイラルアローでトドメ。強力4段攻撃の完成だ

飛び込み3段

ジャンプ攻撃でめくらない場合の3段攻撃だ。まず、強攻撃で飛び込む。これはパンチ、キックのどちらを使ってもいい。着地したら立ち強パンチにキャンセルをかけて、スパイラルアローを出す。スパイラルアローの代わりにキャノンスパイクを使ってもいいが、コマンドは難しい。どちらを使う場合も強を使うこと。また、2発目の立ち強パンチは、立ち中パンチでも代用することができる。

強スパイラルアロー



ラストは強のスパイラルアロー

ジャンプ強パンチ（キック）



立ち強（中）パンチ



強キャノンスパイク



最初の飛び込みは、めくる必要はない。着地したら強パンチか中パンチだ

キャノンスパイクは強で出すこと

起き上がり2段

相手の起き上がるところに近づき、密着して立ち強パンチを出す。これにキャンセルをかけ、強のスパイラルアローを出す。強パンチとスパイラルアローのあいだに、しゃがみ中キックをはさみ、3段攻撃にしてもいい。

立ち強パンチ



強スパイラルアロー



相手の起き上がりを狙う。強パンチをキャンセルしてスパイラルアロー



VS T.HAWK

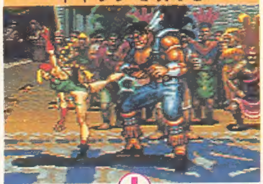
キャミィ 対 T.ホーク

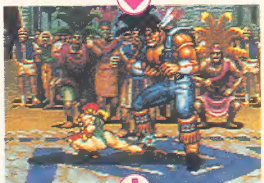
相手がメキシカンタイフーンをかけるために飛び込んできたら、キャノンスパイクで返そう。そして、しゃがみ中キック、立ち中キックで攻める。コンドルダイブに対しては、キャノンスパイクを使えば問題はない。また、トマホークバスターを防御した場合は、ホークが着地するところを投げよう。



コンドルダイブは防御するか、キャノンスパイクで撃墜していこう

中キックで攻める







中キックで攻める。しゃがみ中キックをキャンセルして必殺技につなげ

防御して投げる





トマホークバスターは防御して投げよう



飛び込みは、キャノンスパイクで返そう

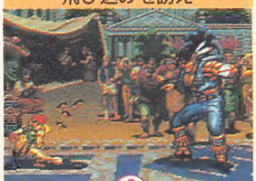
対COM戦 敵の飛び込みを誘い、対空技で撃ち落とす

しゃがみ中パンチ、しゃがみ弱キックでホークの飛び込みを誘い、キャノンスパイクで落とす。キャノンスパイク以外でも、通常技の飛び込みはしゃがみ強パンチで、遠くからのコンドルダイブは立ち中キックで返せる。トマホークバスターは、しゃがみ強キックで転ばせるか、着地するところを投げよう。



キャノンスパイクを空振りしないように連続で出してもいい

飛び込みを誘え







ホークの飛び込みを誘って、対空技で落としていく戦法が有効だ



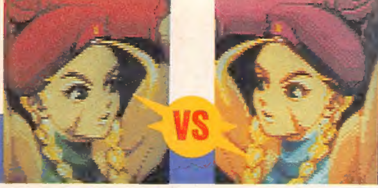
通常技の飛び込みはしゃがみ強パンチで



離れていれば、立ち弱、中キックでもOK



トマホークバスターは投げて対処



VS CAMMY

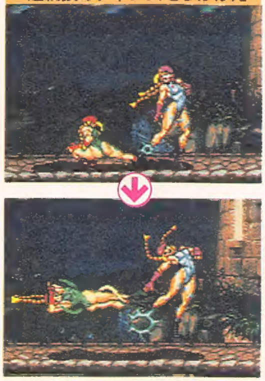
キャミィ対キャミィ

お互いにしゃがみ中キックを狙ってくるため、消耗戦になりやすい。そのため、相手のスキを見逃さないことが必要。接近戦でこちらの技が当たったら、キャンセルをかけて必殺技につなぎ、少しでも多くダメージを与えよう。ときどき、スパイラルアローやキャノンスパイクで奇襲攻撃するのも効果的だ。



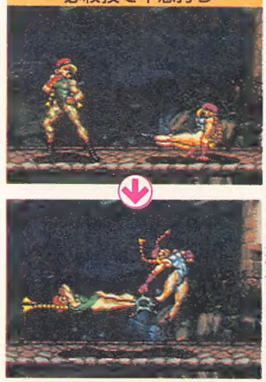
消耗戦を繰り返すよりも、ときには思い切った攻めをするのも大事

連続技のチャンスをうかがえ



しゃがみ中キックキャンセルの必殺技を狙え

必殺技で不意打ち



必殺技で奇襲をかけて、闘いの主導権をにぎれ



必殺技の空振りは命取り。確実に当てよう



近づいてきたところにキャノンスパイク！

対COM戦

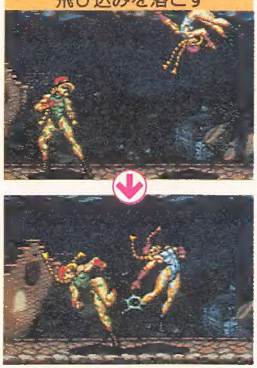
相手の攻撃を確実に返し、投げで決める

COM側の飛び込みに対しては、キャノンスパイクや、しゃがみ強パンチで返していくだけでいい。しかし、必殺技を多用するようになったら防御を固めること。そして、スパイラルアローを防御したら、相手が動けないあいだに投げてしまおう。キャノンスパイクの空振りも、着地するところを投げること。



COMのキャミィは、前半は飛び込み、後半は必殺技を多用してくる

飛び込みを落とす

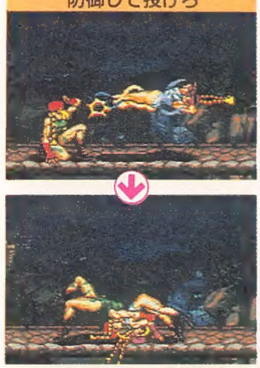


飛び込んでくるのを待って、キャノンスパイクだ



しゃがみ強パンチを対空技にする

防御して投げろ



スパイラルアローを防御したら、そのまま投げろ



着地するところを投げよう



VS FEI-LONG

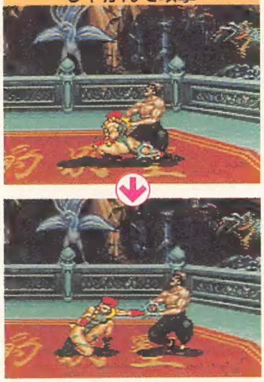
キャミィ 対 フェイロン

お互いに飛び道具を持たないため、接近戦での勝負になる。しゃがみ、立ちの中キックをメインに攻めていこう。そして、飛び込まれたらキャノンスパイクで、フェイロンのしゃがみ強パンチは、しゃがみ中パンチで対処。必殺技を空振り、または防御されると、連続技を受けるので確実にヒットさせること。



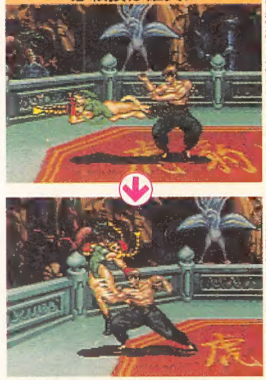
接近戦でしゃがみ中キックや、立ち中キックで攻めていこう

しゃがんで攻撃



しゃがみ中キック、しゃがみ中パンチで攻めよう

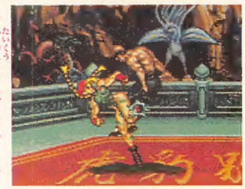
必殺技は確実に



必殺技は確実に。さもないと連続技のえじきに



フェイロンのしゃがみ強パンチをつぶそう



対空には、キャノンスパイクを使おう

対COM戦

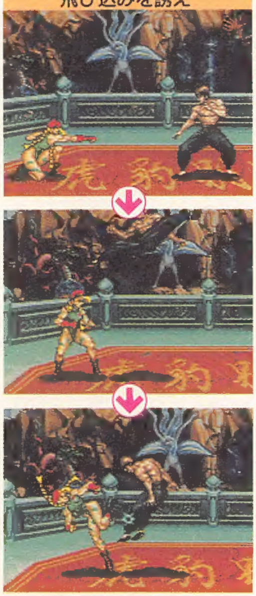
キャノンスパイクを空振りしなければ問題なし

しゃがみ弱パンチを連打していると、フェイロンが飛び込んでくるので、キャノンスパイクで撃ち落としてやろう。キャノンスパイクを連発していく戦法を使ってもいい。しかし、キャノンスパイクを空振りしてしまうと、烈火拳をくらってしまう。防御されてもかまわないので、確実に相手の体に当てること。



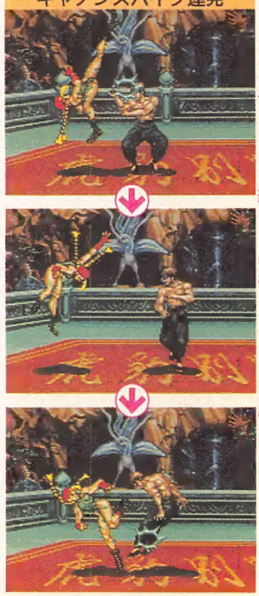
キャノンスパイクの空振りは禁物。烈火拳でダメージを受けてしまう

飛び込みを誘え



しゃがみ弱パンチで飛び込みを誘う。キャノンスパイクで撃墜しよう

キャノンスパイク連発



キャノンスパイクを出し続ける。空振りしないように慎重にすること



VS DEE JAY

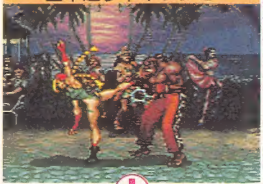
キャミィ 対 ディージェイ

歩いて接近しようとすると、相手はスライディングを使ってくる。しゃがみ弱パンチでけん制しながら近づき、しゃがみ中キックを主体に闘おう。しかし、ダブルローリングソバットでしゃがみ中キックを越えてきたら防御すること。エアスラッシャーを撃ってきたら、アクセルスピンナックルですり抜けよう。



ディージェイの通常技は強力。追い詰められたら、ひとまず防御に徹する

基本通り中キックで





接近戦は立ち中キック、しゃがみ中キックを使う

不意を突け





アクセルスピンナックルを使ってもおもしろい



ダブルローリングソバットは防御すること



飛び込みには、弱キックを使う。頭を狙え

対COM戦

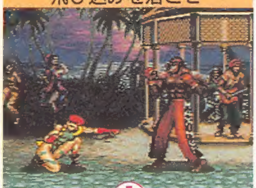
飛び込みを誘って迎撃するのだ

しゃがみ中パンチを連打しながら飛び込んでくるのを待ち、しゃがみ強パンチを対空技に使っていこう。たまにスライディングがくることもあるが、しゃがみ中パンチの連打で止めることができる。また、近い間合いで垂直ジャンプ弱キックを繰り返していると、ディージェイのほうから当たりにきてくれる。



キャノンスパイクを空振りすると、ダブルローリングソバットをくらう

飛び込みを落とせ







しゃがみ中パンチで飛び込みを誘い、しゃがみ強パンチで叩き落とせ！

真上に飛んで弱キック





垂直ジャンプ弱キックの繰り返しでもいい



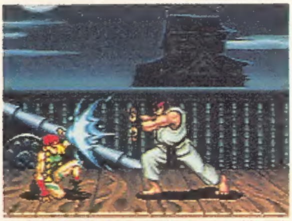
スライディングは、しゃがみ中パンチでつぶす



VS RYU

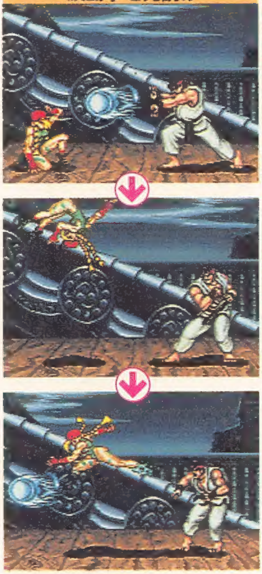
キャミィ 対 リュウ

波動拳が非常にやっかいな存在。波動拳のスキに攻撃しようとしても、昇龍拳などで返されてしまうのがオチだ。波動拳を先読みして飛び込みからの連続技をしかけるか、アクセルスピンナックルで相手の懐に入り込もう。接近戦では、しゃがみ、立ちの中キックで攻撃して、相手の技を封じること。



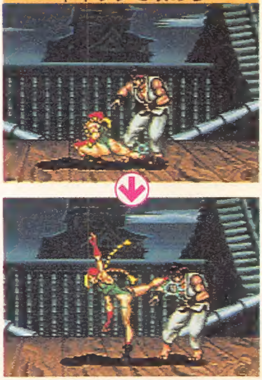
↑波動拳がとにかく嫌らしい。近い間合いで連発されたら防御を固めよう

波動拳を先読み

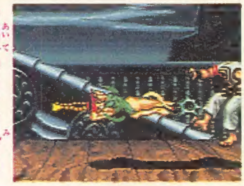


←相手の攻撃パターンを読んで、波動拳がくると思ったら飛び込もう

中キックで攻めろ



←接近戦では、基本通りに中キック攻めにする



→相手のスキを見てスパイラルアローを出す

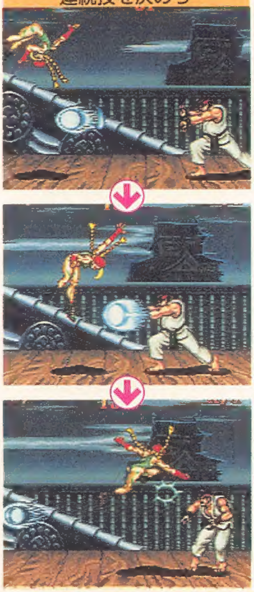
対COM戦 2発目の波動拳で飛び込み連続技だ

波動拳を2発ずつ撃ってくるクセを利用する。遠い間合いで待ち、波動拳をジャンプでよける。そして、2発目の波動拳を先読みして飛び込み、連続技を決めよう。また、密着した状態で、リュウはしゃがみ強キックキャンセルの波動拳を使ってくる。ラッシュ攻撃を受けた場合は、ひとまず防御に徹しよう。



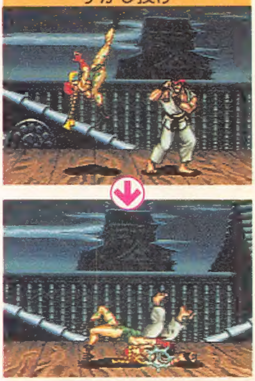
↑波動拳を2発1組で撃ってくる。これを利用して攻め込むのだ

連続技を決めろ

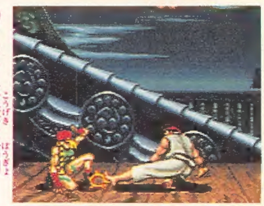


←波動拳の1発目をジャンプでよけ、2発目で飛び込む。連続技を決めよう

すかし投げ



←キャノンスパイクを空振り。着地したら投げよう



→ラッシュ攻撃は防御



VS KEN

キャミィ対ケン

リュウと同様に接近戦に持ち込み、しゃがみ中キックや立ち中キックで攻撃する。リュウより波動拳のスピードが遅く、スキも大きいので、飛び込みはいくぶん楽に狙うことができる。しかし、波動拳が出てから飛び込んでは昇龍拳のえじきになってしまうので、飛び込みは先読みぎみに行うようにしよう。



ケンの強昇龍拳は斜め方向に上昇するため、離れていても当たってしまう

奇襲をかけろ



スパイラルアローでいきなり攻撃。奇襲に成功したら接近戦に持ち込もう



波動拳のときに飛び込んで、連続技を狙え



近くでの波動拳にはアクセルスピンナックル

対COM戦

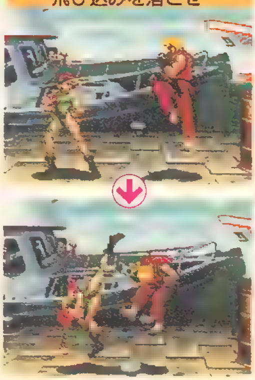
必殺技のハデな動きに惑わされるな

よく飛び込んでくるので、キャノンスパイクや中キックを対空技に使っていこう。遠い間合いでジャンプしているときは、着地寸前をスパイラルアローで狙うといい。また、竜巻旋風脚からの強の昇龍拳を頻繁に出してくる。竜巻旋風脚のあいだにしゃがみ強パンチで落とそう。間に合わない場合は素直に防御すること。



昇龍拳がくる前に、竜巻旋風脚をしゃがみ強パンチで落とせ

飛び込みを落とせ



飛び込みは、キャノンスパイクを使えば問題なし



中キックも対空技に

昇龍拳のスキを狙え



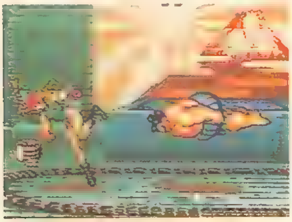
昇龍拳を空振りしたら、立ち強パンチキャンセルのスパイラルアローで攻撃



VS E.HONDA

キャミィ 対 E.本田

基本通りに、中キックをメインに攻め込む。しかし、本田の足技はリーチが長いので、近づくときにくらわないようにすること。飛び込みからの攻撃は、スーパー頭突きで返されるので多用できない。明らかにスーパー頭突きをためている場合は絶対に攻め込まず、離れて立ち弱パンチを連打していよう。



⇧スーパー頭突きは、キャノンスパイクで撃ち落としてやろう

中キックで攻める

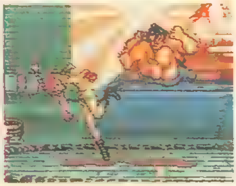


⇧基本に忠実に、中キックをメインに攻めよう

むやみに飛び込むな



⇧飛び込みは、スーパー頭突きで返されてしまう



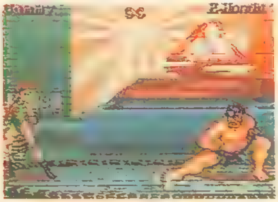
⇧スーパー百貫落としにはキャノンスパイク



⇧相手がためているときは攻め込むな

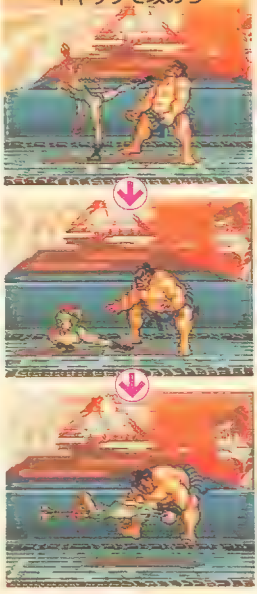
対COM戦　スーパー頭突きを読んでキャノンスパイク！

中キックをメインに闘う。キャノンスパイクを空振りしないように出し続けてもいい。本田は、しゃがみ強キックのあとによくスーパー頭突きを出してくるので、キャノンスパイクで撃ち落とそう。また、体力が少なくなると離れてじっとしている場合がある。このあとにもスーパー頭突きがくることを覚えておこう。



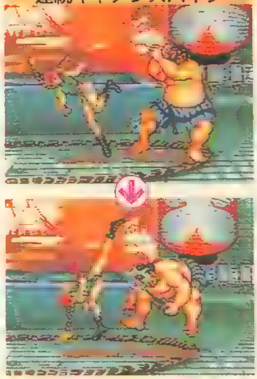
⇧本田はしゃがみ強キックのあとにスーパー頭突きを出してくる

中キックで攻めろ



⇧立ち、しゃがみの中キックで攻めて、連続技を狙っていこう

連続キャノンスパイク



⇧連続でキャノンスパイクを出す。空振りはダメ



⇧本田は体力が少ないと、しばらくじっとして、スーパー頭突きを出す



VS CHUN-LI

キャミィ 対 春麗

しゃがみ中キックは春麗のほうが強いので、自分から勝負を挑まないほうがいい。気功拳のスキに飛び込んで、連続技を狙おう。ただし、近くから飛び込むと下をくぐられて投げられる。飛び込みは遠くから行うこと。また、春麗のジャンプ弱キックは攻撃判定が強いので、キャノンスパイクで返そう。



✪しゃがみ中キックを出し合うと春麗に負ける。春麗が動くところを狙え

飛び込みは遠くから



✪気功拳のスキに飛び込んで連続技を決めよう。飛び込みは遠くから行うこと

対空技はキャノンスパイクのみ



✪春麗の飛び込みは、キャノンスパイクで返せ



✪近くから飛び込むとくぐって投げられる

対COM戦　攻めに守りに、キャノンスパイクをフルに使え

よく飛び込んでくるので、キャノンスパイクで叩き落とすか、下をくぐって投げよう。春麗が画面端にいる場合は、気功拳を撃ったときに飛び込もう。すると、春麗もバックジャンプするので、強のキャノンスパイクを出すとヒットする。また、キャノンスパイクを空振りしないように出し続ける戦法を使ってもいい。



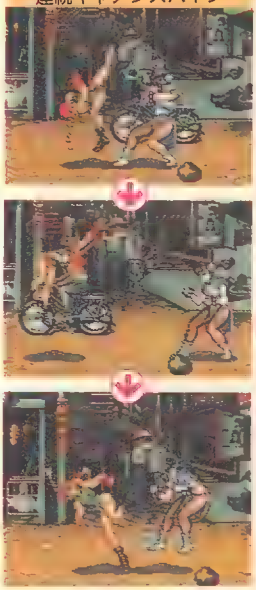
✪気功拳を連発してくる。これを防御して、飛び込んでくるのを待とう

飛び込みキャノンスパイク



✪気功拳のとき飛び込むと春麗がジャンプ。強のキャノンスパイクが当たるぞ

連続キャノンスパイク



✪キャノンスパイクを空振りしないように連続で出す。意外なほどヒットする



VS BLANKA

キャミィ 対 ブランカ

飛び込み技には、バーチカルローリングを封じることができる中パンチを使おう。ローリングアタックには防御したあと、すぐ強のスパイラルアローを出す。すると、着地直前のブランカにヒットする。この2点を覚えておいて、立ち弱パンチでけん制しながら接近して、しゃがみ中キックを中心に闘おう。



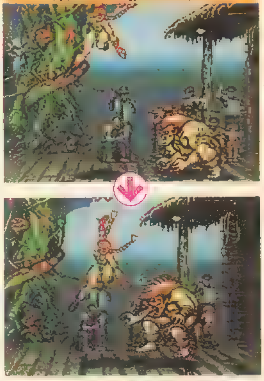
立ち弱パンチでけん制しつつ、しゃがみ中キックや立ち中キックで闘う

ローリングは防御



ローリングアタックを防御したあとに、スパイラルアローを出そう

飛び込み技はこれ



ジャンプ中パンチでバーチカルローリングを消す



キャノンスパイクを防御されるとこうなる

対COM戦

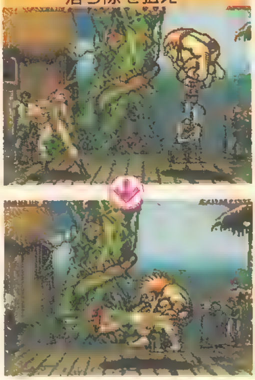
返し技でジワジワとダメージを与える

よく飛び込んでくるので、キャノンスパイクやしゃがみ強パンチで落としてやろう。ジャンプの下をくぐって投げてもいい。また、遠くでバーチカルローリングを出しているときは、落ち際を狙ってスパイラルアローを出そう。また、キャノンスパイクを空振りしないように出しているだけでもOKだ。

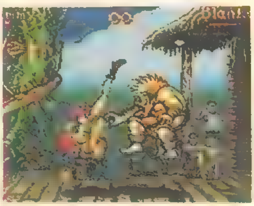


防御されても構わないので、キャノンスパイクを連続で出そう

落ち際を狙え



バーチカルローリングは、着地寸前を狙え

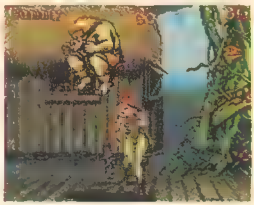


キャノンスパイクも可

飛び込みを返す



飛び込みはキャノンスパイクで撃ち落とせ

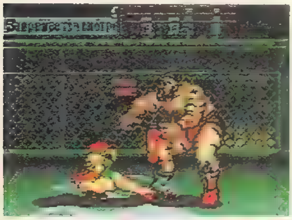


くぐって投げてもいい



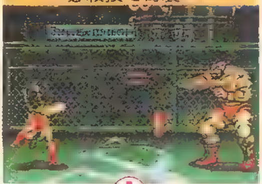
VS ZANGIEF
キャミィ 対 ザンギエフ

接近戦はしゃがみ中キックで攻めよう。また、相手が近づいてくるところを、キャノンスパイクやスパイラルアローで攻撃する。この場合、技がヒットするギリギリの間合いから出すこと。ただし、起き上がる相手の近くにいると、いきなりスクリューパイルドライバーをかけられるので、間合いをとること。



ザンギエフに対しても、しゃがみ中キックをメインに攻撃すること

必殺技で奇襲





足先だけが当たるようにスパイラルアローを出す



キャノンスパイクを使ってもいい

起き上がりに近づくな





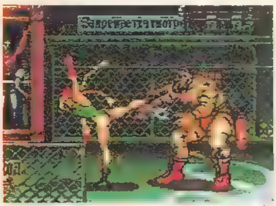
起き上がる相手のそばにいると、こういう目に…



つかまれる前に、スパイラルアローだ

対COM戦　キャノンスパイクで近づかせるな

防御されてもかまわないので、キャノンスパイクを出し続ける。空振りさえしなければこのパターンが安全だ。空振りしてしまった場合は、投げを狙おう。接近戦でザンギエフに転ばされたときは、立て続けにしゃがみ強キックをくらわないように、いったん防御に徹して、間合いが広がってから攻めに転じよう。



スクリューパイルドライバーの間合いに入らないよう、心がけよう

連続キャノンスパイク



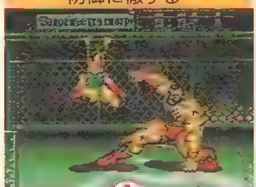


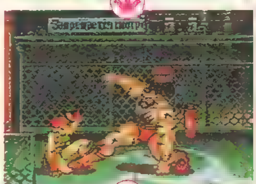
キャノンスパイクを空振りしないように連発する



外れたら投げを狙え

防御に徹する







転ばされたら、いったん防御。間合いが離れてから攻撃すること



VS GUILE

キャミィ対ガイル

ソニックブームを先読みして飛び込み、連続技を狙っていく。ソニックブームを撃っても近づいてこない場合は、アクセルスピンナックルを使って間合いを詰める。接近戦ではしゃがみ中キックを中心に攻撃する。ガイルがしゃがみ中キックでけん制してきたら、しゃがみ中パンチでつぶしてやろう。



⊙接近戦に持ち込み、しゃがみ中キック、立ち中キックで攻めよう

飛び道具を先読み



⊙飛び込んで攻撃する場合は、ソニックブームを先読みすることが必要

無敵時間を使え



⊙アクセルスピンナックルで飛び道具を抜けよう



⊙しゃがみ中パンチで応戦するのだ

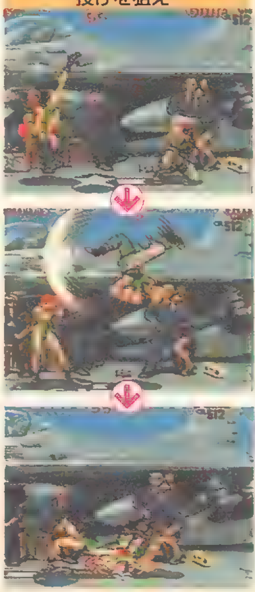
対COM戦　相手の技を誘いパターンにはめて闘おう

しゃがみ弱、中パンチを連打していると、ガイルの飛び込みを誘うことができる。しゃがみ強パンチかキャノンスパイクで撃墜しよう。また、弱のキャノンスパイクを空振りすると、ガイルはキャミィの着地後にサマーソルトキックを出してくる。これを防御してガイルが着地するところを投げるパターンも有効だ。



⊙ソニックブームを連射してくるので、垂直ジャンプでよけること

投げを狙え



⊙キャノンスパイク空振りのあと、サマーソルトキックを防御して投げる

飛び込みを誘え



⊙ガイルの飛び込みを誘い、キャノンスパイクで撃墜



⊙しゃがみ強パンチで叩き落としてもいい



VS DHALSIM

キャミィ 対 ダルシム

伸ばしてくる手足を狙ったキャノンスパイクで、相手にプレッシャーを与えよう。ヨガファイヤーは、垂直ジャンプでよけること。その際に、ダルシムがジャンプ中のキャミィを攻撃しようとしたら、手足の先に弱パンチか中パンチを当ててやろう。接近戦では、基本通りにしゃがみ中キックをメインに闘うこと。

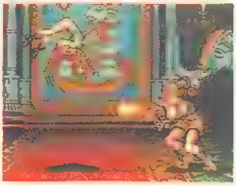


キャミィのほうからは攻めず、ダルシムの攻撃を返していこう

手足にキャノンスパイク



キャノンスパイクでダルシムの手足を狙え



ヨガファイヤーを先読みして飛び込もう

垂直ジャンプでかわせ

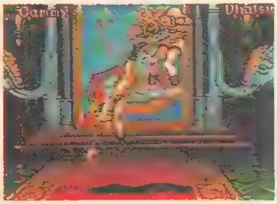


シャンプ中のキャミィへの攻撃は、弱パンチか中パンチで返そう

対COM戦

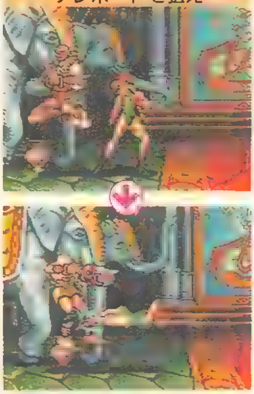
こちらから攻めるより、待って闘おう

ヨガテレポートを頻繁に使ってくるので、出現時を狙って投げや連続技をかけろ。ドリルキックやドリル頭突きを出してきたら、わざとくらって投げること。また、ダルシムがジャンプしたらキャノンスパイクを出そう。ダルシムのジャンプはスローなので、飛び上がるのを見てから技を出しても十分間に合う。



ダルシムがジャンプしたら、キャノンスパイクで撃ち落としてやる

テレポートを狙え



ヨガテレポートの出現時に、連続技を狙え



ヨガテレポートのスキを狙って投げる

くらって投げろ



ドリルキックやドリル頭突きは、くらって投げよう



スライディングを防御してから投げる



VS BISON

キャミィ 対 バイソン

ダッシュストレートを、しゃがみ中キックやスパイラルアローで止める。そして接近戦に持ち込み、しゃがみ中キック、立ち中キックで攻めよう。バイソンのジャンプ攻撃は下方向への攻撃判定が強いため、通常技を対空に使うことができない。飛び込まれた場合はキャノンスパイクで撃墜すること。



◎接近戦では、基本通りにしゃがみ中キックや立ち中キックで攻撃する

相手の攻撃を止める





◎ダッシュストレートはしゃがみ中キックで止める



◎立ち弱パンチでも止めることができる

むやみに飛び込むな





◎飛び込みはバッファローヘッドバッドで返される



◎対空に使える技はキャノンスパイクだけだ

対COM戦 ダッシュアッパー&ストレートを返せば楽勝

COMのバイソンは、ダッシュアッパー、ダッシュストレートで頻繁に突っ込んでくる。しゃがみ中キックを連打しているだけでも返すことができるが、できるだけスパイラルアローを使っていこう。飛び込まれた場合は、しゃがみ強パンチや立ち中キックで返すことができる。もちろんキャノンスパイクでもOKだ。

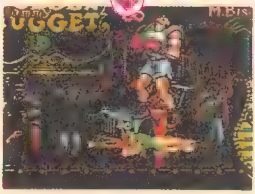


◎COMのバイソンは、ダッシュアッパー&ストレートを連発してくる

突進を止めろ







◎突進してくるバイソンを引きつけて、スパイラルアローを出そう

飛び込みを返せ





◎しゃがみ強パンチでバイソンの飛び込みを落とそう



◎対空技には、立ち中キックを使ってもいい



VS BALROG

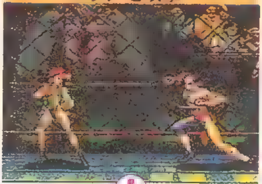
キャミィ対バルログ

バルログのリーチが長いためなかなか近づくことができない。キャノンスパイクでバルログのツメを狙ったり、スパイラルアローで奇襲をかけて、接近戦に持ち込もう。フライングバルセロナアタックは、壁でジャンプしてこちらに向かって飛んでくる瞬間に、強のキャノンスパイクを出して撃ち落とすこと。



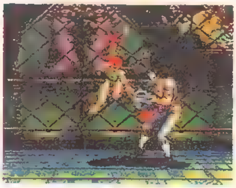
◐リーチの長いバルログの攻撃。近づくだけでも、ひと苦労だ

ツメを攻撃





◐バルログのツメにキャノンスパイクをブチ当てろ



◐飛び込みからの連続技も狙っていこう

キャノンスパイクで落とせ







◐フライングバルセロナアタックは、強のキャノンスパイクで返す

対COM戦

起き上がりへの攻撃でバックスラッシュを誘う

飛び込みや、歩いてきたところをキャノンスパイクで転ばせる。そして、バルログの起き上がりにジャンプ攻撃をしてバックスラッシュを誘い、そこをスパイラルアローやキャノンスパイクで攻撃する。バルログの体力が少ないときに出してくるローリングクリスタルフラッシュは、キャノンスパイクで返すこと。



◐飛び込んできたときが攻撃のチャンス。しっかりと対処すること

キャノンスパイクで攻撃





◐近づいてきたら、いきなりキャノンスパイクを出す



◐飛び込みもキャノンスパイクで返そう

起き上がりを攻めろ







◐起き上がりを攻めてバックスラッシュを誘う。そのスキに攻撃するのだ



VS SAGAT

キャミィ 対 サガット

グランドタイガーショットのときに飛び込み、連続技を狙う。しかし、普通に飛び込んではタイガーアッパーカットで撃ち落とされてしまうので、先読みが必要になる。アクセルスピンナックルでグランドタイガーショットをすり抜け、接近戦に持ち込んだ場合は、しゃがみ中キックをメインに闘うこと。



サガットの、飛ばせて落とすパターンに陥らないようにすること

先読みで飛び込め



グランドタイガーショットを先読みして飛び込み、連続技を決めよう

接近戦では中キック



立ち、しゃがみの中キックで接近戦を闘う



アクセルスピンナックルで懐に入り込め

対COM戦

転ばせて、めくり投げを狙っていく

グランドタイガーショットは垂直ジャンプでよけるか、防御する。そして、タイガーショットを撃ってきたら、スパイラルアローを出して、サガットを転ばせる。あとは、起き上がる直前にサガットの上を飛び越えてタイガーアッパーカットを誘い、着地するところを投げていれば、簡単に勝つことができる。



COMのサガットは飛び道具を連発してくる。そのスキに攻め込もう

スパイラルアローを使え

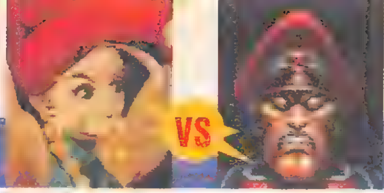


タイガーショットを撃ってきたときにスパイラルアローを出し、転ばせる

めくり投げを狙え



起き上がるサガットを飛び越えて、タイガーアッパーカットを誘い、投げる



VS VEGA

キャミィ 対 ベガ

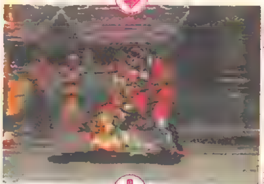
接近戦を挑もうとしても、ベガの立ち強キックに阻まれてしまう。しゃがみ中パンチでけん制しながら、ベガの蹴りだした足を狙ってキャノンスパイクを出すか、スパイラルアローで奇襲をかけよう。ダブルニープレスやヘッドプレスは、いったん防御して、そのあとのスキを狙って攻撃すること。



◯接近戦はキャミィのほうが不利。ベガの立ち強キックで一方的にやられる

防御して反撃



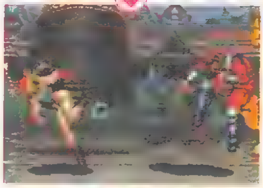




◯ダブルニープレスをいったん防御したあとに、連続技を決めよう

相手の足を狙え





◯ベガの足を狙って、キャノンスパイクを出そう



◯スパイラルアローで奇襲をかけろ！

対COM戦

ベガの技を誘って迎撃する

しゃがみ中パンチ、立ち中パンチでベガの技を誘って、返していこう。ホバーキックの場合は、防御したあとに投げか連続技を狙う。ヘッドプレスの場合は、防御したあとに、ベガが着地するところを投げる。通常技の飛び込みの場合は、しゃがみ強パンチや、キャノンスパイクなどの対空技で撃ち落とそう。



◯中パンチでベガの技を誘い、それを確実に返していこう

ヘッドプレスの場合







◯防御したあと、ベガが着地するところを狙って投げてしまおう

ホバーキックの場合





◯防御したあと、投げるか連続技を決めよう



◯飛び込みは、対空技で撃ち落とせ



RYU リュウ

主人公キャラだけあり、有効な飛び込み技や対空技が豊富にある。さらに、強力な波動拳が強さを確約しており、攻めと待ちの戦法をとることができる。

リュウの基本戦法 —強力な波動拳で攻める—

スキが小さい波動拳の使い方が闘いのカギを握る。無敵時間がある昇龍拳や竜巻旋風脚は、攻守ともに有効な技だ。これらに強力な通常技を織り交ぜた連続技で、たたみかけよう。

飛び込みに使う技

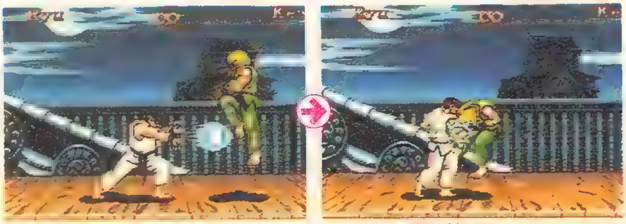
- ジャンプ強パンチ
- ジャンプ強キック
- ジャンプ弱パンチ
- ジャンプ弱キック

対空に使う技

- 昇龍拳
- 竜巻旋風脚
- 上昇竜巻旋風脚
- ジャンプ強キック

波動昇龍拳

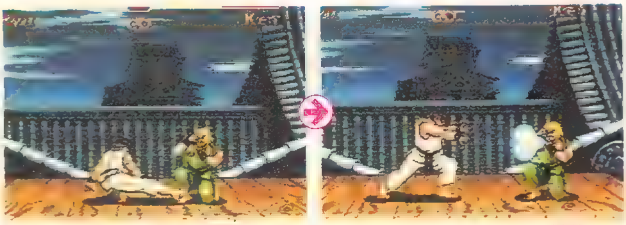
相手と少し離れたところから波動拳を撃ち、これを飛び越えてきたところに昇龍拳を当てる、リュウの十八番。波動拳はスピードに緩急をつけて撃つといい。特にこの戦法は、相手を画面端に追い込んだときに有効だ。



○波動拳を撃ち、相手が飛び込んできたところを昇龍拳で迎え撃つのだ

足払い波動拳

しゃがみ弱、中、強キックのいずれかを当ててキャンセルをかけ、波動拳を撃つ。防御のうえから相手の体力を減らすのが目的だ。キックは当たらないと、キャンセルがかけられないので、間合いを詰めて行う。



○しゃがみキックを相手に防御させたら、これにキャンセルをかけて波動拳だ

足払いすかし投げ

リュウ、ケン戦で、特に有効な戦法。相手のしゃがみ強キックを立ち弱キックでかわし、しゃがみ強キックが空振りしているところを、少し歩いて投げてしまう。また、投げの代わりにしゃがみ強キックで攻撃してもかまわないし、波動拳を撃ってもいい。相手のしゃがみ強キックが当たらない間合いを、何度も練習してつかもう。



○相手のしゃがみ強キックを立ち弱キックでかわす。相手が空振りしているあいだに歩いて近づき、投げを決める

リュウの連続技 ―強攻撃から必殺技へつなげる―

リュウはキャンセルをかけられる技が多い。強攻撃から必殺技につなげる連続技は威力が大きく、相手にとっては脅威だ。

簡単な連続技

- ジャンプ強パンチ→しゃがみ中キック（キャンセル）→波動拳
- ジャンプ強パンチ→立ち中パンチ（キャンセル）→昇龍拳

波動拳3段

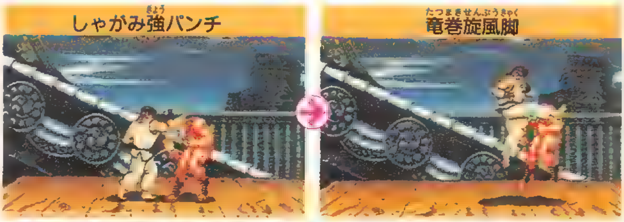
この連続技は、最初のめくりジャンプ強キックの打点の高さがポイントになる。相手が転んでから起き上がるときを狙って、めくりでジャンプ強キックを当てる。このときの打点が低ければ、アッパーになるしゃがみ強パンチが連続で決まる。アッパーは立ち強パンチでも構わないが、キャラによっては空振りしてしまうことがある。確実に決めるなら、しゃがみ強パンチの方がいい。最後にアッパーをキャンセルして波動拳を撃つ。



○低い打点のジャンプ強キックで相手をめくり、しゃがみ強パンチにつなぐ。これにキャンセルをかけて、波動拳を撃つ

竜巻3段

波動拳3段同様、最初のジャンプ強キックを低めに当てる。続いて、しゃがみ強パンチからキャンセルして竜巻旋風脚につなぐ。竜巻旋風脚は弱で出すと、倒れた敵から離れないので、次の行動に移りやすい。



○波動拳3段の波動拳を竜巻旋風脚に置き換えたもの。決まれば相手は必ず転ぶ

弱攻撃3段

強攻撃1発分のダメージを、わざわざ連続技にして与える。別名、屈辱3段。まず、できるだけ相手に密着してしゃがみ弱パンチを出す。次に立ち弱パンチを当て、それから弱の昇龍拳につなぐ。手間がかかるものの、ダメージは強攻撃の1発分とほぼ同等。相手が気絶しているときや、フィニッシュ技として使うと、さらに屈辱の度合いが高くなるぞ。この連続技をもし相手から受けたら、バカにされていると思っていい。



○しゃがみ弱パンチから立ち弱パンチにつなぎ、弱の昇龍拳を出す。威力は高くないが、相手に与える精神的ダメージは大だ



VS T.HAWK

リュウ 対 T.ホーク

間合いをとって波動拳を撃っている分には問題はないが、常にコンドルダイブを警戒して、波動昇龍拳の準備もしておく。また、相手の一発の攻撃力が大きいので、接近戦では大ダメージを受ける恐れがある。しゃがみ強キックと波動拳のコンビネーションを使って、相手と間合いをとって闘おう。



◯近い間合いで波動拳を撃つと、相手の思うツボ。コンドルダイブがくる

コンドルダイブを迎撃



◯コンドルダイブは、立ち強パンチで落とせる



◯トマホークバスターにはジャンプキックだ

波動昇龍拳



◯波動拳で飛び込みを誘い、昇龍拳で迎撃する



◯間合いを把握していないと、反撃されるぞ

対COM戦

対戦と同様、波動拳で相手との間合いをとり、飛び込みやコンドルダイブを、昇龍拳で撃墜していくのがベストの戦法だ。相手との間合いをとるために、しゃがみ強キックでけん制し、キャンセルしての波動拳を有効に使おう。



◯しゃがみ強キックを出して、けん制



◯接近されると、相手の必殺技が待っている

相手の必殺技を誘って攻撃する

めくりすかし投げ



◯ダウン中にジャンプキックで飛び越し、トマホークバスターを誘って投げる

波動旋風脚



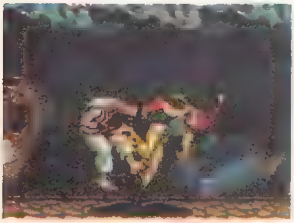
◯波動拳を撃ち、トマホークバスターですり抜けられたら竜巻旋風脚で迎撃する



VS CAMMY

リュウ 対 キャミィ

相手は、すばやい動きから繰り出す通常技での連続技を狙ってくる。できるだけ接近戦は避けよう。遠い間合いからの波動拳は、相手にとってかなり嫌らしい攻撃なので、連発を心がける。飛び込んできたら昇龍拳などで迎撃し、起き上がりにめくりからの連続技を狙って、相手に大ダメージを与えよう。



キャノンスパイクは攻撃判定が強いので、飛び込みは迎撃されやすい

起き上がりの攻撃



めくりで強キックを当て、しゃがみ強パンチからキャンセルで波動拳

スパイラルアロー防御後



ジャンプ強パンチから立ち中パンチを当て、キャンセルをかけて昇龍拳

対COM戦

すばやい動きに惑わされずに攻める

接近戦では分が悪いので、波動昇龍拳が狙える間合いを保って闘うのがベスト。相手はガンガン飛び込んでくるので、昇龍拳で撃墜していれば問題はない。転ばせたら、めくりからの連続技を狙おう。

ジャンプを誘う



しゃがみ中キックで相手の飛び込みを誘い…



しゃがみ強パンチだ

キャノンスパイクを誘う



起き上がり際をジャンプで飛び越し、竜巻旋風脚

波動拳から足払い



波動拳で飛び込ませて、しゃがみ強キックで迎撃



キャノンスパイクに波動拳も有効



もちろん昇龍拳での迎撃も可能だ



VS FEI-LONG

リュウ対フェイロン

技のモーションが大きい強攻撃を空振りすると、相手に攻め込まれてしまうため、スキの小さい弱、中攻撃を多用する。こちらの飛び込みは、スキの小さい熾炎脚で迎撃されてしまうので、地上戦をメインにしよう。波動昇龍拳が有効なので、相手の飛び込みに対して、昇龍拳が当たる間合いを保ちつつ闘おう。



○波動拳を防御させ、相手の出ばなをくじいて、体力を減らしていこう

波動拳からすかし投げ





○波動拳で飛び込ませて、相手の着地時に投げる



○斜めジャンプ強キックで落としてもいい

しゃがみ中キックを使う





○しゃがみ中キックから波動拳で相手をけん制する



○相手に近づくと、烈火拳を狙ってくるぞ

対COM戦

波動拳を撃つと、垂直ジャンプなどでよけることもあるが、比較的飛び込んでくるタイプ。また、こちらに歩いてガンガン攻撃を仕掛けてくるので、しっかり防御をすること。特に烈火拳は必ず3発出してくるので、気を抜くと大ダメージを受ける。連続技を多用して、相手をけん制しながら体力を減らしていこう。



○3発続けて出してくる烈火拳は脅威。防御したら、反撃に転じよう

相手の飛び込みに昇龍拳を当てろ

波動昇龍拳

○間合いを把握して波動拳を撃ち、飛び込ませる





○引きつけて昇龍拳を叩き込もう



○垂直ジャンプ強キックでもＯＫ

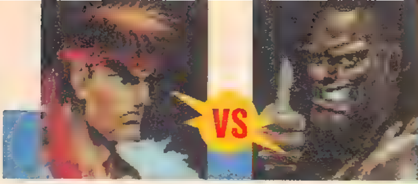
すかして連続技を入れる







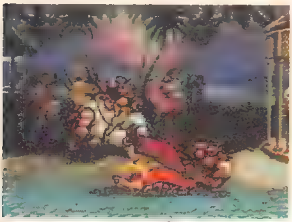
○相手の起き上がりをジャンプで飛び越えて熾炎脚を誘い、連続技を叩き込む



VS DEE JAY

リュウ 対 ディージェイ

波動拳で飛び込ませて、昇龍拳やしゃがみ強キックで迎撃し、体力を減らしていくのが基本。地上戦では相手のリーチが長いうえに、スライディングがあるので、常に間合いを離して闘うことが重要だ。エアスラッシャーは硬直時間があるので、そのスキを逃さず飛び込んで、連続技を入れるのもいい。



スライディングで転ばせられることを考え、接近戦ではしゃがみ防御だ

飛び道具を先読みする



エアスラッシャーを先読みして飛び込み、強パンチから連続技を入れる

波動拳で飛ばす



波動拳で飛び込ませて、しゃがみ強キックで迎撃



間合いが近いと、相手の攻撃を受けるぞ

対COM戦

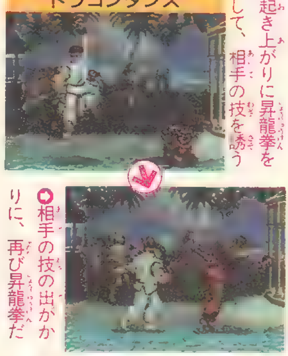
技を見切って的確な攻撃をする

昇龍拳やしゃがみ強キックなど、出したあとのスキが大きい技は空振りしたあと、ダブルローリングソバットのえじきになる。極力、スキの大きい技は出さないように心がけよう。接近戦になると、相手は立ち弱キックやスライディングを多用してくるので、防御しつつ、必殺技で反撃するチャンスをうかがおう。



接近戦になると立ち弱キックを連発してくる。しっかり防御しよう

ドラゴンダンス



起き上がりに昇龍拳を出して、相手の技を誘う

相手の技の出がかりに、再び昇龍拳だ



技を外すと、相手は必殺技を出す

立ち強パンチを活用



波動拳で飛ばせて、立ち強パンチで撃墜する



間合いが近ければ、昇龍拳で迎撃



VS RYU

リュウ対リュウ

同キャラなので、間合いをとって波動拳の撃ち合いをしていてもラチがあかない。ここは強の竜巻旋風脚や、波動拳を撃ちながら移動して間合いを詰める。しゃがみ強キックからの波動拳や昇龍拳のキャンセル技で、相手を画面端に追い込み、波動拳を連発してチャンスを待とう。



相手の飛び込みは、やはり昇龍拳で迎撃

波動拳を飛び越える



ジャンプ強パンチから立ち強パンチを当てて、ファイヤー波動拳を撃つ

相手が気絶したら



ジャンプ強パンチを当て、立ち強パンチをキャンセルして竜巻旋風脚を決める

対COM戦

波動拳のスキを見て攻撃する

驚異的な波動拳の連発で攻めてくる。こちらも波動拳で応戦しつつ、間合いを詰めて飛び込み、連続技を決めよう。相手への飛び込みが少しでも遅れると、昇龍拳やジャンプ強キックで返される。こちらも相手の動きに合わせて対処し、波動拳は必要以上に撃たず、待ち気味の戦法をとろう。



序盤戦は波動拳の撃ち合いになる



このあとにしゃがみ強キックを必ず決められ、大ダメージを受ける

波動拳をすり抜ける



竜巻旋風脚の無敵時間を利用して、相手の波動拳をすり抜けつつ当てる

追いかけ竜巻旋風脚

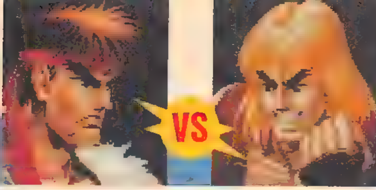


相手の竜巻旋風脚が頭上を通過したあと、こちらも竜巻旋風脚で追いかける

相手の懐に飛び込む



相手が波動拳を撃ったら先読みして飛び込み、硬直時間中に投げてしまう



VS KEN

リュウ対ケン

必殺技以外の能力はあまり違いがないので、リュウと同様に動きの読み合いになる。波動拳に関しては、その特性上、リュウが有利。連発しつつジワジワと画面端に追い詰め、飛んできたら昇龍拳で迎撃するといった戦法がいい。逆に、飛び込むと昇龍拳のえじきになるぞ。



⭘スピードの速い竜巻旋風脚に惑わされるな



⭘硬直時間の短さ、攻撃判定の強さはともにリュウの方が上。連発しよう

波動旋風脚



⭘波動拳の撃ち合いになったとき、相手の飛び込みに対して竜巻旋風脚で迎撃

しゃがみ強キックすかし投げ



⭘しゃがみ強キックが当たらない間合いで、相手が空振りしたときに投げる

竜巻旋風脚で迎撃



⭘相手が離れた間合いから飛んできたときに、空中竜巻旋風脚を当てる

対COM戦

攻撃パターンを読めば勝利は確実

ケンには決まった行動パターンが、いくつかある。左右にジャンプを繰り返し始めたら、昇龍拳や竜巻旋風脚で迎撃する。波動拳を連発してくれば、飛び込むチャンスだ。また、竜巻旋風脚からの強昇龍拳は防御して、投げや連続技を決めるなど、相手のパターンに対処していこう。



⭘昇龍拳をよく使う。確実に防御しよう

波動昇龍拳



⭘波動拳で相手を飛び込ませて、昇龍拳で迎え撃つ。リュウの基本戦法だ

竜巻旋風脚で相手を撃墜



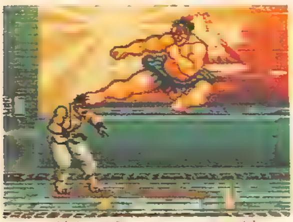
⭘相手が自分を中心にして、左右にジャンプしているときに竜巻旋風脚で撃墜



VS E.HONDA

リュウ 対 E.本田

一撃のダメージが大きいので、接近しての闘いは避ける。一定の間合いを保って波動拳を撃ち、相手が飛び込んできたら、しゃがみ強キックかジャンプ強キックで迎撃。相手を端まで追い詰めたら、波動拳を連発し、飛び込みを昇龍拳で迎撃する波動昇龍拳も有効。こちらからの飛び込みは、スーパー頭突きで迎撃されることが多い。



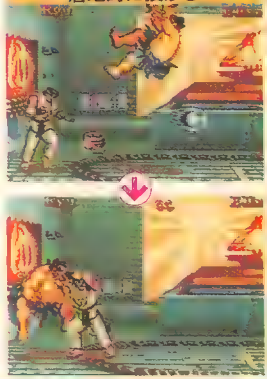
⇧E．本田の技は、たとえ通常技といえど破壊力抜群。距離をとって闘おう

波動拳足払い



⇧波動拳で飛ばせて、しゃがみ強キックで迎撃する

着地時に投げる



⇧波動拳で飛ばせて、相手の着地時に投げる

スーパー頭突きを迎撃



⇧画面端でバックジャンプ強キックを当て、立ち強パンチから昇龍拳へとつなぐ

対COM戦

波動拳をフル活用しよう！

近距離の攻防戦では、相手の立ち弱、強パンチなどで体力を減らされる。遠距離から波動拳で、けん制しながら闘おう。相手に近づかれたらしゃがみ強キックを当てて、波動拳を出し、再び間合いを離すことが重要だ。スーパー頭突きが飛んできたら、立ち弱パンチで返すことができる。



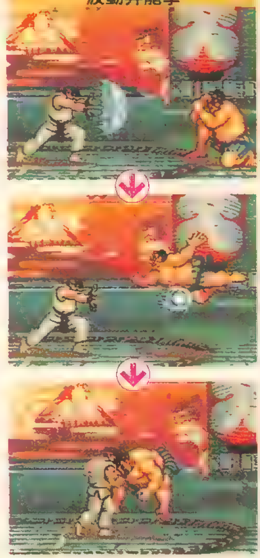
⇧相手がしゃがみ強キックを出したら、次にスーパー頭突きがくる

足払い波動拳



⇧相手が近寄ってきたら、しゃがみ強キックと波動拳を当て、間合いを離す

波動昇龍拳



⇧相手が波動拳を飛び越えてきたら、昇龍拳を当てる。画面端なら効果抜群



VS CHUN-LI

リュウ 対 春麗

近距離の闘いでは、相手のすばやいキックでチクチク体力を減らされてしまう。ここはやはり、間合いをとって相手が飛んできたところを迎撃する戦法が有効だ。春麗は移動スピードが速いので、安易に昇龍拳や竜巻旋風脚を出しても簡単に投げられてしまう。したがって、連続攻撃で攻めていくのが得策だ。



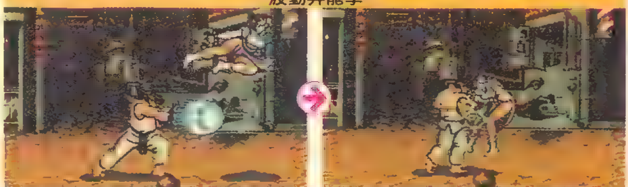
○しゃがみ中キックが特に嫌な攻撃だ

飛び込みは強パンチ



○相手の気功拳を先読みして、ジャンプ強パンチで飛び込み、昇龍拳を当てる

波動昇龍拳



○波動拳で相手を飛ばせて、昇龍拳で撃墜する。画面端だといっそう効果的だ

対COM戦

気功拳連発のスキを狙う

常に飛びまくっているので、それを確実に昇龍拳で迎撃すればいい。基本戦法は波動昇龍拳を繰り返すこと。下手に飛び込むと、立ち強キックなどで返されてしまう。気功拳を連発してくるので、そのときに連続技を叩き込もう。



○気功拳の使用頻度は高い。そのスキを狙え



○勝手に飛んできてくれるので、昇龍拳で確実に迎撃していけばＯＫだ

飛び込みから波動拳



○ジャンプ強パンチで相手に飛び込み、しゃがみ中キックから波動拳を撃つ

竜巻旋風脚で移動



○空中竜巻旋風脚を使えば、気功拳を飛び越えつつ間合いを詰められる

ジャンプをくぐって投げ



○相手のジャンプ中にその下をくぐって、着地時に投げることも可能だ



VS BLANKA

リュウ対ブランカ

地上戦では、相手のしゃがみ強パンチやローリングアタックが脅威。また、こちらの飛び込みはバーチカルローリングで迎撃されるので、うかつに攻撃を仕掛けられない。間合いをとって波動拳を連発し、近づかれたらしゃがみキックなどでけん制して、再び間合いをとろう。



◎波動拳を防御させて、相手の体力を減らせ



◎スキを見せると、すばやい攻撃がくるぞ

波動拳連発



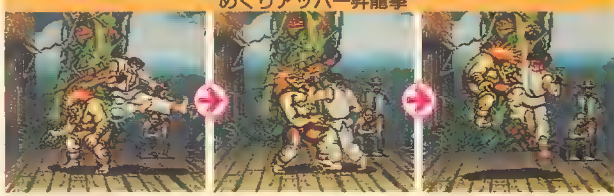
◎波動拳に緩急をつけると、相手はよけにくい

しゃがみ中パンチを使う



◎しゃがみ中パンチにキャンセルをかけて波動拳だ

めくりアッパー昇龍拳



◎ジャンプ強キックを低い打点で決め、しゃがみ強パンチから昇龍拳につなぐ

対COM戦

相手の飛び込みを誘って攻撃する

相手は頻繁にジャンプしてくるので、そこを昇龍拳で迎撃しているだけでも、有利に闘える。迎撃方法は昇龍拳だけに限らず、間合いのとり方で、立ち強パンチや斜めジャンプ強キックでも可能。また、間合いをとっての波動拳の連発も、有効な手段のひとつだ。



◎相手がピョンピョン飛んできたところを、確実に昇龍拳で迎撃する

波動拳で飛ばせる

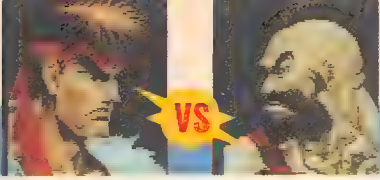


◎波動拳で相手を飛ばせて、間合いが近いときは立ち強パンチで迎撃する

飛び込ませて迎撃



◎波動拳で相手を飛ばせて、間合いが離れているときは登り蹴りで迎撃する



VS ZANGIEF

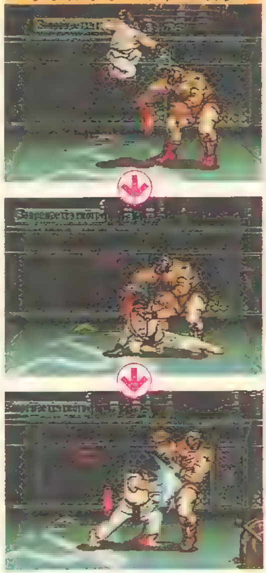
リュウ 対 ザンギエフ

間合いをとっていればさほど問題はないが、波動拳ばかり連発しているとダブルラリアットで攻め込まれてしまう。波動拳は攻撃のリズムが単調にならないように、スピードに緩急をつけて撃つようにする。また相手は体が大きく、めくりやすいので、転んだときや気絶したときは連続技を狙っていこう。



◎相手と近い間合いで波動拳を撃つと、ダブルラリアットで反撃されてしまう

ダブルラリアットに攻撃



◎ジャンプ強パンチで飛び込み、しゃがみ中キックを当てキャンセル波動拳

めくりアッパー昇龍拳

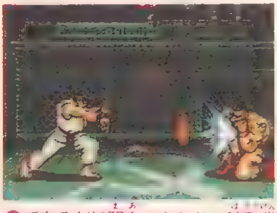


◎ジャンプ強キックのめくりは打点を低くして、しゃがみ強パンチ、昇龍拳

対COM戦

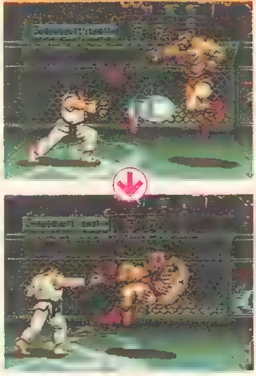
相手を近づけさせない戦法をとる

基本戦法は、対戦とは逆に波動拳をガンガン撃ちまくり、相手を近づけさせないようにすること。ダブルラリアットで波動拳をすり抜けようとはせず、ドロップキックで飛び越してくるので、そこへ昇龍拳を出せばOKだ。ヘタに接近してしまうと、スクリューパイルドライバーをかけられ、大ダメージを受けてしまう。

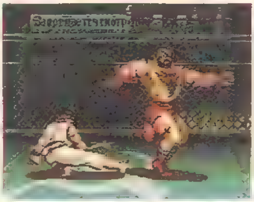


◎できるだけ間合いをとり、波動拳を連発して相手を近づけるな

飛び込みを迎撃する

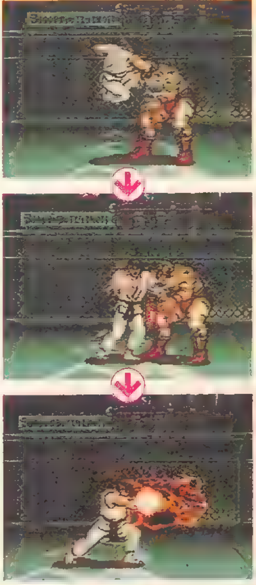


◎波動拳で相手を飛ばせ、立ち強パンチで迎撃する



◎転ばせて連続技を狙え

相手が気絶したら



◎ジャンプ強パンチから立ち強パンチ、そしてファイヤー波動拳で相手を燃やせ



VS GUILE

リュウ対ガイル

接近戦では、相手のしゃがみ中キックとソニックブームで体力を減らされてしまう。間合いが近ければ、相手がソニックブームを撃ったら竜巻旋風脚で攻撃するのも有効。また、波動拳を連発して少しずつ相手を画面端に追い込む。そのあとは波動拳を連発して、相手の飛び込みを誘い、昇龍拳で迎撃しよう。



◐リーチのあるしゃがみ中キックで攻めてくるガイルは、やっかいな相手だ

波動昇龍拳





◐画面端に追い込んで波動拳連発。飛んだら昇龍拳

飛び込みを投げる





◐技を出さないでジャンプしたら、着地時に投げる



◐間合いが近いと、立ち強パンチで狙われる

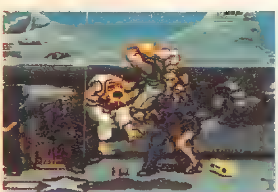


◐相手のジャンプ攻撃には、立ち強パンチ

対COM戦

うかつに近づかず、相手の飛び込みを待て！

こちらから飛び込むと、ほとんどサマーソルトキックで迎撃されてしまう。ここは波動拳を撃って、相手から飛び込んでくるのを待つべきだ。こちらが飛び込みの迎撃に失敗すると、ジャンプ強キックやジャンプ強パンチからの3段を狙ってくるので、必ず昇龍拳などの対空技を使って撃ち落としてしまおう。



◐考えなしに飛び込むと、サマーソルトキックで簡単に迎撃される

めくり投げを決める







◐相手を転ばせてジャンプで飛び越し、しゃがみ強キックを誘って投げる

波動旋風脚





◐相手が遠い間合いから飛んできたら、竜巻旋風脚だ



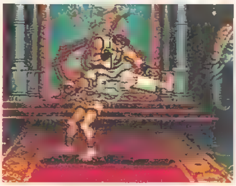
◐間合いが遠いと、昇龍拳は空振りする



VS DHALSIM

リュウ対ダルシム

相手は遠距離からの攻撃が得意なので、間合いをとって波動拳を撃つ戦法を使わず、接近して闘うことを心掛けよう。相手がヨガファイヤーを撃ってきたら、竜巻旋風脚ですり抜けて間合いを詰める。また、相手はジャンプスピードが遅いので、ジャンプ中に空中竜巻旋風脚で攻撃を仕掛ける戦法も効果的だ。



めくりの攻撃が入れば、連続技のチャンス

空中竜巻旋風脚を使う



ジャンプ中の相手を狙って、上昇空中竜巻旋風脚。間合いを詰めることも可能

くらい投げを決める



相手が弱、中のスライディングをしてきたらわざと当たり、くらい投げをする

対COM戦 行動パターンを見て対処する

こちらから攻めなくても相手が頻繁にテレポートしてくるので、出現場所を狙って攻撃を叩き込めばOK。こちらの飛び込みの攻撃は、打点が高いと簡単にくらい投げされてしまうので、攻撃をできるだけ低い打点で決めよう。



ヨガフレイムとファイヤーを巧みに使う



チャンスを逃さず、飛び込み技が決まったら、連続技を叩き込め

竜巻旋風脚で誘う



弱の竜巻旋風脚の着地際にくるスライディングを防御して、投げを決める

相手に飛び込む

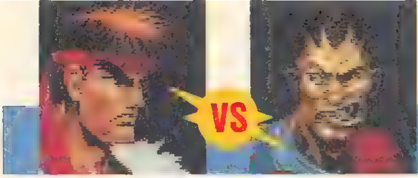


相手への飛び込みが成功したら、立ち強パンチから竜巻旋風脚につなげる

ヨガテレポートを狙え



ヨガテレポートは出現の瞬間にスキがあるので、そこへ連続技を叩き込む



VS BISON

リュウ 対 バイソン

バイソンは一撃必殺のキャラだけに、攻め込まれたら防御を固め、スキを見てしゃがみキックや昇龍拳などで反撃だ。とにかく相手を近づけないように、波動拳を連発して相手の動きを止める。バッファローヘッドバッドで波動拳をすり抜けてきたら、昇龍拳や投げを決めよう。

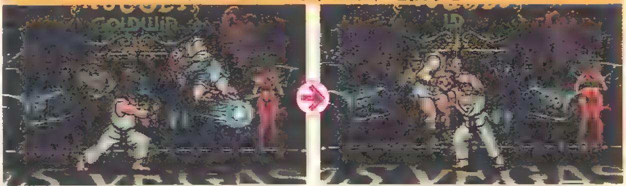


⬆接近戦での波動拳は厳禁。反撃されるぞ



⬆飛び込みは、バッファローヘッドバッドやダッシュアッパーで返される

バッファローヘッドバッドを投げる



⬆波動拳をバッファローヘッドバッドですり抜けたら、歩いて着地時に投げる

間合いを計って攻める



⬆しゃがみ中キックキャンセルの波動拳で、相手との間合いを離そう

波動昇龍拳でダメージを与える

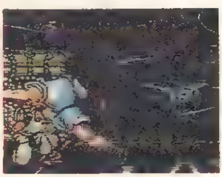


⬆波動拳をジャンプで飛び越えてきたら、引きつけて昇龍拳を叩き込もう

対COM戦

ダッシュ攻撃を波動拳で止める

波動拳を連発して、相手のダッシュ攻撃を食い止めるのが基本。しかし、波動拳のモーション中に、ダッシュアッパーなどで間合いを詰められてしまう。ダッシュ攻撃をしてきたら、昇龍拳で反撃を試みる。相手が転んだら、飛び込みからの連続技を狙おう。



⬆画面端に追い込まれた。防御を固めろ

正面3段攻撃を決める



⬆相手が気絶したら、ジャンプ強パンチから立ち中パンチキャンセル昇龍拳

足払い空振り昇龍拳



⬆しゃがみ強キックを空振りして、ダッシュアッパーを誘う。そこに昇龍拳だ



VS BALROG

リュウ 対 バルログ

間合いが近いときに波動拳を撃つと、飛び込まれてチクチクと体力を減らされる。逆に間合いをとっての波動拳連発は、相手にとって嫌らしい攻撃になる。ここは、波動拳を飛び越えたところを、昇龍拳で迎撃する戦法が効果的。また、昇龍拳を連発するだけの攻撃も非常に有効だ。



○間合いをとって、波動拳で攻めていこう



○起き上がりは、ローリングクリスタルフラッシュを狙ってくることが多い

対バルログ3段攻撃



○相手が気絶したらジャンプ強パンチを当て、立ち中パンチから竜巻旋風脚

波動拳で飛ばす



○波動拳で飛ばせたら、ジャンプ強パンチで迎撃する。余裕があれば昇龍拳だ

壁向かいジャンプをしたらこの技



○相手が壁向かいジャンプをしたら、垂直ジャンプ強キックで撃墜しよう

対COM戦

相手の攻撃を誘って迎撃する

波動拳で相手を飛ばせたときに、ジャンプ強パンチを当てる。次の技を出す直前に相手はバックスラッシュで逃げていくので、そこに連続技を叩き込むのが有効な戦法だ。また、間合いが離れたところでしゃがみ中キックを出すと、相手は飛び込んでくるので、そこを昇龍拳で迎撃する。



○相手が飛んだら、昇龍拳を出そう

相手のジャンプを誘う



○しゃがみ中キックに反応して、相手は飛んでくる。昇龍拳で迎撃しよう

スカイハイクローを迎撃



○相手がスカイハイクローを出したら、すかさずしゃがみ中パンチを出す



VS SAGAT

リュウ 対 サガット

飛び道具の撃ち合いは、こちらの分が悪いので避けるようにしよう。相手は、必殺技を出したあとのスキが大きい。そのスキを逃さず飛び込んで、連続技を叩き込むのが有効な戦法だ。しかし、少しでもタイミングが遅れると、タイガーアッパーカットのえじきなので、先読み気味に飛び込むこと。


グランドタイガーショットのスキをつけ

グランドタイガーショットを先読み


グランドタイガーショットを先読みして飛び込み、強パンチから昇龍拳だ

垂直ジャンプ強キックで迎撃


相手の起き上がりに垂直ジャンプで攻撃を誘い、キックで迎撃する

対COM戦

相手の攻撃を逆手にとる

タイガーショットとグランドタイガーショットを、連発してくる。それらを波動拳で相殺したり、防御しながら相手に近づき、しゃがみキックなどで攻撃しよう。たまに、相手が近づいてきて、立ち強キックを連続して出すことがある。このときはしゃがみ強キックや、しゃがみ中パンチキャンセル波動拳を出そう。


考えなしの飛び込みは、迎撃されるぞ


飛び道具の撃ち合いで、相手に近づこう

タイガーアッパーカットを誘う


相手の起き上がりにバックジャンプキックで攻撃を誘い、着地時に投げる

波動拳で飛ばせる


波動拳で相手を飛ばせて、立ち強パンチで撃墜。間合いが近ければ昇龍拳だ

立ち強キックの対処法


相手の立ち強キックにしゃがみ中パンチを当てて、キャンセル波動拳を撃つ



VS VEGA

リュウ対ベガ

波動拳を使って相手を画面端に追い詰め、波動昇龍拳に持ち込む戦法が効果的。相手の必殺技は、引きつけて昇龍拳で返す。ダブルニープレスやホバーキックなどの、スキの大きい技を防御したら、すかさず連続技を叩き込め。また、相手は確実な対空技がないので、ガンガン飛び込んで攻撃するのもいい。



サイコクラッシャーアタックは、昇龍拳か立ち中パンチで返そう

飛び込み3段攻撃



対空技が弱いベガに、ジャンプ強パンチから立ち中パンチにつなぎ昇龍拳

ダブルニープレスを防御



ダブルニープレスを防御したら、しゃがみ強パンチキャンセル波動拳を撃つ

対COM戦

対戦と同様に、波動昇龍拳が有効。相手を画面端に追い詰めたら、竜巻旋風脚を防御させて、着地時に投げる戦法も使える。ヘッドプレスを多用してくるので、防御後にジャンプ強キックなどで迎撃しよう。また相手は、一度転ぶと、起き上がり際の防御をしないことがあるので、昇龍拳や竜巻旋風脚で攻撃する。



あまり防御ばかりしていると、突然歩いてきて投げられることがある

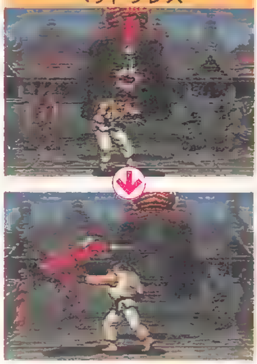
波動拳で相手の動きを封じる

波動昇龍拳



相手はジャンプの速度が遅いので、狙いやすい

ヘッドプレス



サマーソルトスカルダイバーに立ち強パンチだ



相手の起き上がりを昇龍拳で攻撃



画面端に追い詰めて、波動拳！



E.HONDA E.本田

E.本田の基本は接近戦。威力の高い技をいかすためにも、まずは相手に接近することが大切だ。強力な必殺技を利用して相手をねじ伏せよう。

E.本田の基本戦法 ―百裂張り手で攻める―

まずは、相手を転ばせて、その起き上がりを狙い、強力な必殺技で攻撃するのが、このキャラの基本だ。とにかく、相手に近づくことを心掛けよう。

飛び込みに使う技
- ジャンプ強キック
- ジャンプ強パンチ
- ジャンプ弱キック

対空に使う技
- 弱スーパー頭突き
- 立ち強パンチ

百裂張り手パターン①

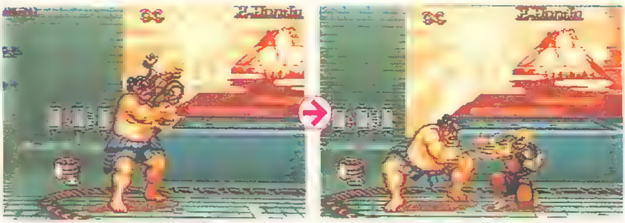
相手の起き上がりに対して使う戦法だ。まず、フライングスモウプレスで飛び込み、着地と同時に百裂張り手を出す。たとえ、防御されたとしても、百裂張り手で相手の体力をガリガリと減らすことができる。



まずは、フライングスモウプレスで飛び込み、着地と同時に百裂張り手だ

百裂張り手パターン②

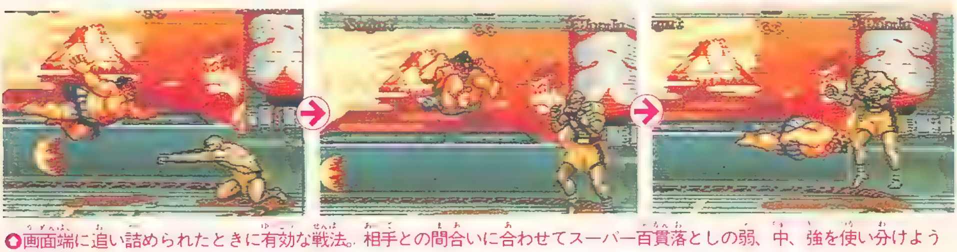
相手にさば折りを決めたら、さば折りをしている最中から、パンチボタンを連打しておこう。すると、さば折りが終わると同時に百裂張り手が出るので、着地した相手に対して、速攻で攻撃を加えられる。



さば折りの後、相手が反撃をしようとすると、百裂張り手に当たってしまう

スーパー百貫落としで奇襲

飛び道具を持っている相手に有効なパターンだ。相手が飛び道具を撃ってきたら、引きつけてスーパー百貫落としを出し、無敵時間を利用して、飛び道具をすり抜ける。間合いが近ければ、スーパー百貫落としがそのままヒットするが、間合いが遠く相手の手前に着地した場合は、着地と同時にスーパー頭突きか百裂張り手で攻撃する。



画面端に追い詰められたときに有効な戦法。相手との間合いに合わせてスーパー百貫落としの弱、中、強を使い分けよう

E.本田の連続技 —強力な通常技をいかす—

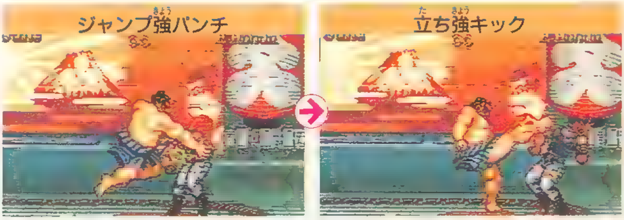
このキャラは、技の威力が高いので、連続技も強力だ。相手の起き上がりを狙って、ガンガン使っていこう。

簡単な連続技

- めくりスモウプレス➡しゃがみ中キック
- めくりスモウプレス➡立ち強キック

通常技3段

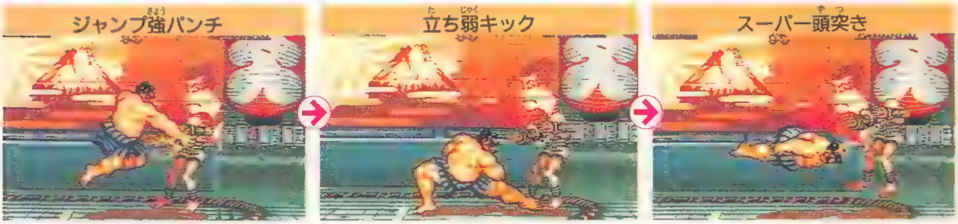
相手の正面からいれられる、通常技だけを使った連続技だ。まず、ジャンプ強パンチを相手にヒットさせる。そして、着地と同時に2段蹴りの立ち強キックだ。タイミングも比較的簡単で、全キャラに実行可能。



最初のジャンプ強パンチの打点は低めにする。お手軽で強力な連続技だ

弱キックキャンセル3段

必殺技のスーパー頭突きを使った連続技だ。ジャンプ強パンチをヒットさせ、着地と同時に立ち弱キックを出す。そして、キャンセル技を利用して、スーパー頭突きだ。この連続技のポイントとしては、最初のジャンプ強パンチの打点を低めにすることと、キャンセルのタイミング。キャンセルが失敗するとスーパー頭突きが防御されてしまう。強力な連続技だが、春麗、バルログ、ディージェイにははいれることができない。



2発目のタイミングが遅れると、違う技が出て失敗に終わる。この連続技がはいらない相手に対しては通常技3段を使う

めくり4段

相手の起き上がりを攻めるのに有効な連続技だ。まず、フライングスモウプレスをめくりでヒットさせる。そして、着地と同時に立ち弱キックを2発当てたら、キャンセル技を利用して、スーパー頭突きだ。立ち弱キックを出すときに、間合いが離れると失敗になるので、最初のフライングスモウプレスは、打点を低くする。この連続技は、E.本田、ダルシム、ザンギエフ、サガット、ガイル、バイソン、T.ホーク、フェイロンにはいる。



はいらない相手が多いが、まともに決まれば相手を気絶させることができる。最初のめくりの打点が重要なポイントだ



VS T.HAWK

E.本田 対 T.ホーク

こちらからの飛び込みは、トマホークバスターで返されてしまう。しゃがみ中パンチとしゃがみ中キックを主体にして、地上戦を挑もう。遠い間合いからのコンドルダイブは、できるだけ突っ込んできたところをスーパー頭突きで落とすようにする。着地を狙うとトマホークバスターで返される恐れがある。



○しゃがみ中キックで、相手のほとんどの技を返すことができる

コンドルダイブがきたら



○コンドルダイブを防御したら、落下中の相手を狙ってスーパー頭突きだ

コンドルダイブを先読み



○「ほぉ」という声が聴こえたら、すばやくジャンプ強キックで迎撃する

対COM戦

しゃがみ中パンチなどの通常技をメインに攻める

対戦と同様、しゃがみ中パンチとしゃがみ中キックで闘う。ただ、連打するのではなく、相手の出した技に当てるように出そう。相手が飛び込んできたり、コンドルダイブを出してきたら弱のスーパー頭突きで対処する。



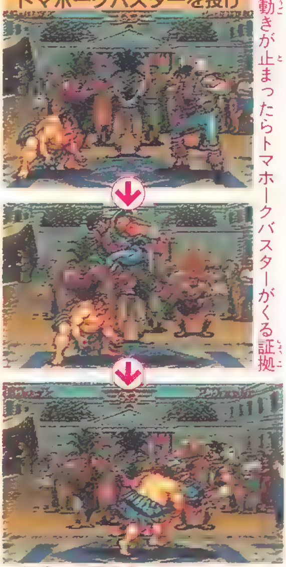
○飛び込みには、弱のスーパー頭突き



○コンドルダイブにも弱のスーパー頭突きだ

トマホークバスターを投げ

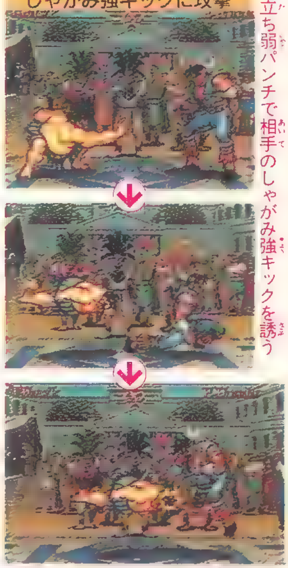
○動きが止まったらトマホークバスターがくる証拠



○待機して着地時を投げてしまおう

しゃがみ強キックに攻撃

○立ち弱パンチで相手のしゃがみ強キックを誘う



○空振りのスキにスーパー頭突きだ



VS CAMMY

E.本田 対 キャミィ

接近戦ではスパイラルアローが怖いので、常に立ち弱パンチやしゃがみ弱パンチでけん制しつつ闘う。こちらの飛び込みは、キャノンスパイクで返される可能性が高いので、地上戦をメインに闘おう。対空技は、遠くの間合いから飛び込んできたら、弱のスーパー頭突き。近い間合いから飛び込んできたならば、立ち強パンチを使う。



●スパイラルアローは、立ち弱パンチで返すことができる

スパイラルアローのスキを狙う



●スパイラルアローを防御したら、着地時に攻撃

起き上がりにしゃがみ中キック



●間合いがポイント。キャノンスパイクを返せる

キャノンスパイクを防御したら

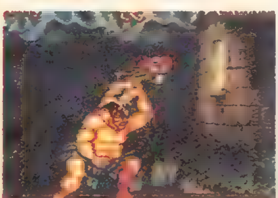


●相手が着地する前にスーパー頭突き。着地時を狙うと反撃される恐れがある

対COM戦

飛ばせてスーパー頭突きで落とす

しゃがみ弱パンチを出していると、頻繁に飛び込んでくるので、弱のスーパー頭突きか、立ち強パンチで落とそう。立ち強パンチは、少し前進して相手の真下で出すようにしたほうが安全だ。相手は体力が少なくなるとスパイラルアローをよく出すので、防御して着地時に投げてしまおう。



●対空技は立ち強パンチ。相手の真下で出すのがポイントだ

スパイラルアローを先読み



●相手は体力が少なくなると、バックジャンプからスパイラルアローを出す

立ち弱パンチで飛ばせる



●立ち弱パンチで相手の飛び込みを誘い、スーパー頭突きで返そう

E.本田



VS FEI-LONG

E.本田 対 フェイロン

飛び込みは控えて、しゃがみ中キックやしゃがみ中パンチをメインに闘う。モーションの大きいしゃがみ強パンチなどは、空振りすると裂火拳を当てられてしまうので、使わないようにする。相手の飛び込みは、弱のスーパー頭突きで返し、裂火拳のラッシュは、しゃがみ中キックで返すようにする。



裂火拳はしゃがみ中パンチで返すことができる。タイミングが重要

裂火拳に立ち中キック



相手の裂火拳を3回防御したら、すばやく立ち中キックを出して転ばせよう

しゃがみ中キックでけん制

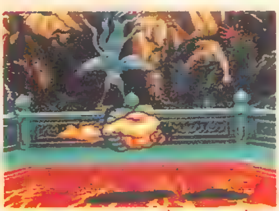


接近戦はしゃがみ中キックを使う。たまに、百裂張り手を混ぜると効果的

対COM戦

こちらからスーパー頭突きで積極的に攻める

立ち弱パンチとしゃがみ弱パンチで相手の技をほとんど返せる。ただし、すぐにバックジャンプで逃げてしまうので、スーパー頭突きなどを当てて、積極的に間合いを詰めよう。裂火拳を近い間合いで防御した場合は、すばやくスーパー頭突きを出して対処しよう。対空技は弱のスーパー頭突きを使う。



バックジャンプで逃げたら、強のスーパー頭突きで着地際を攻撃

キックで飛ばせる

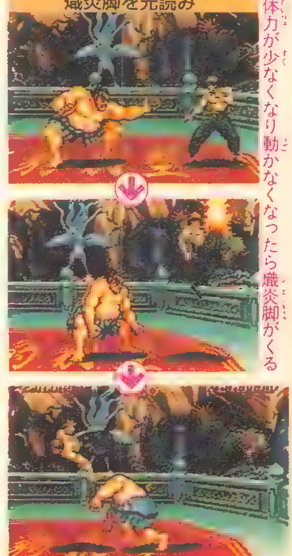
まず、立ち中キックなどで相手の飛び込みを誘う



弱のスーパー頭突きで返そう

熾炎脚を先読み

体力が少なくなり動かなくなったら熾炎脚がくる



着地時に投げてしまおう



VS DEE JAY

E.本田 対 ディージェイ

エアスラッシャーを飛び越えるときは、遠い間合いからのジャンプ強キックか、近い間合いからのフライングスモウプレスを使う。中途半端な間合いから飛び込むとしゃがみ中キックで返されてしまう。接近したらしゃがみ中キックをメインに闘い、相手を転ばせたら起き上がりを狙って、ジャンプ弱キックでガンガン飛び込もう。



◎相手のスライディングは、しゃがみ中パンチで返すことができる

弱キックで飛び込む



◎相手のしゃがみ中キックを返すことができる

めくりから脱出



◎めくられそうになったら、スーパー頭突きを出す

起き上がりにスーパー百貫落とし



◎早めにスーパー百貫落としを出し、着地と同時に百裂張り手を出して攻撃する

対COM戦

エアスラッシャーのスキに攻撃する

飛び込みは、ほとんど落とされてしまう。とにかくエアスラッシャーは防御して、スキあらばスーパー頭突きで突っ込もう。相手は立ち弱パンチを出してくるが、当たってもダメージは少ない。相手の起き上がりにはジャンプ強キックで飛び込めば、マシンガンアッパーを返せる。



◎飛び込みはジャンプ強キック。相手のマシンガンアッパーを返せる

飛ばせて落とす



◎しゃがみ中パンチで飛び込みを誘い、弱のスーパー頭突きで迎え撃つ

中パンチで飛び込む



◎相手のジャンプ中キックを返せる。着地と同時に百裂張り手で攻撃だ



VS RYU

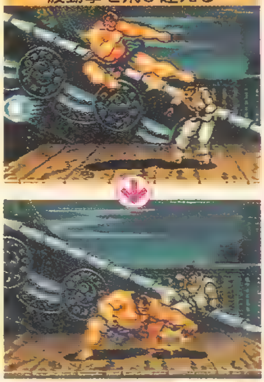
E.本田 対 リュウ

スキの少ない波動拳が驚異だ。画面端に追い詰められて、波動拳足払いパターンをやられると、脱出はほとんど不可能なので、常に接近戦を心掛けよう。接近戦はしゃがみ弱パンチとしゃがみ中パンチが主体、相手のしゃがみ強キックを返しつつ、飛び込んできたら立ち強パンチで対処する。出せる状態であれば、弱のスーパー頭突きでもよい。



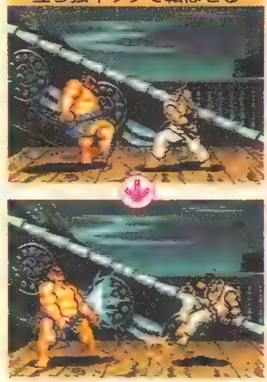
○画面端に追い詰められて、波動拳足払いをやられるとなすすべがない

波動拳を飛び越える



○飛び込みが成功したら、連続技に持っていこう

立ち強キックで転ばせる



○立ち強キックを使って波動拳と相打ちに持ち込む

波動拳をスーパー百貫落としで抜ける



○波動拳をスーパー百貫落として抜けたら、着地と同時にスーパー頭突きだ

対COM戦

波動拳が攻撃のチャンスだ

基本は2回連続で撃ってくる波動拳を先読みしてのジャンプ強キック。この攻撃が成功したら、着地と同時にしゃがみ強パンチを出して連続技に持っていく。しかし、こちらの飛び込みを登り蹴りで返してくることもある。リュウの起き上がりには、ワンテンポ置いてしゃがみ強パンチだ。



○近い間合いから相手が飛び込んできたら、強パンチで落とす

波動拳を先読み



○2回1セットの波動拳の2発目を先読みして飛び込む。タイミングが重要

起き上がりの攻め方



○相手の起き上がりは、ワンテンポ置いてしゃがみ強パンチで攻撃する



VS KEN

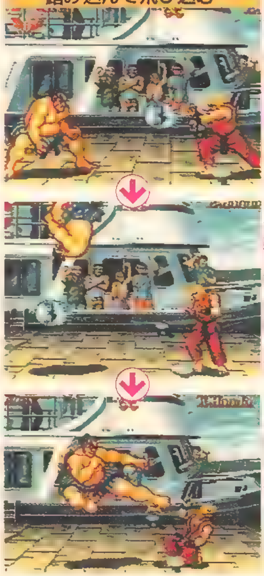
E.本田 対 ケン

リュウよりは、波動拳のスキが大きいので楽に闘える。しかし、波動拳足払いをやられると脱出は難しい。波動拳を飛び越すときは、1歩踏み出してから飛び込むと、着地時をしゃがみ強キックで攻撃しようとしたケンに、ジャンプ強キックを当てることができる。ケンの飛び込みは弱のスーパー頭突きで返す。



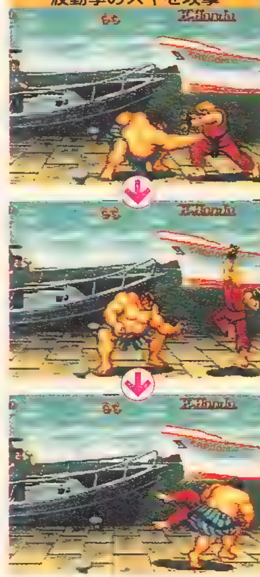
○昇龍拳は着地時ではなく、降り際に攻撃を加えるようにする

踏み込んで飛び込む



○相手が波動拳を撃ったら、1歩踏み込んでから強キックで飛び込む

波動拳のスキを攻撃



○端に追い詰めたらしゃがみ弱パンチなどで牽制し、昇龍拳を空振りさせる

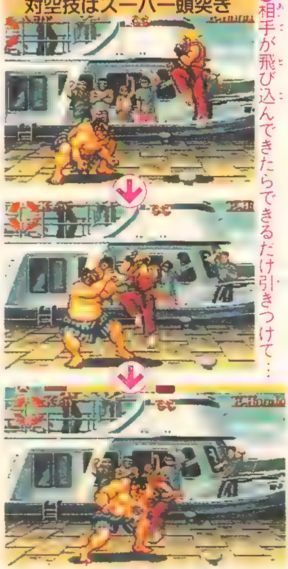
対COM戦　リュウより楽だが油断はできない

ケンは頻繁に飛び込んでくるので、弱のスーパー頭突きで対処しよう。こちらからは、遠い間合いで波動拳を撃ったとき以外は飛び込まないこと。近い間合いで飛び込むと反撃を受けてしまう。昇龍拳を連発してくるようになったら、着地時を攻撃するのではなく、落ちてくるところを強パンチなどで攻撃するようにしよう。



○竜巻旋風脚は、しゃがみ中パンチで落とすことができる

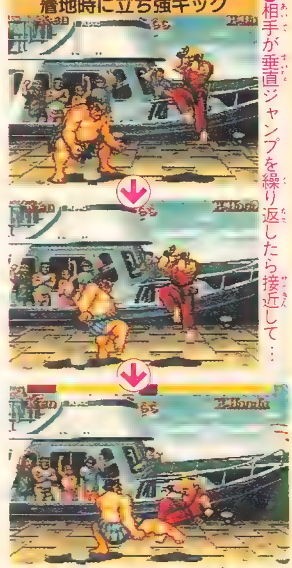
対空技はスーパー頭突き



○相手が飛び込んできたらできるだけ引きつけて…

○弱のスーパー頭突きを出す！

着地時に立ち強キック



○相手が垂直ジャンプを繰り返したら接近して…

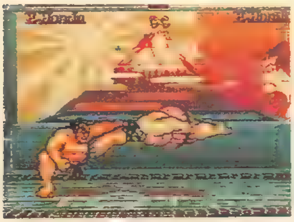
○着地時に立ち強キックを当てる



VS E.HONDA

E.本田 対 E.本田

相手のスーパー頭突きをいかに返すかが重要だ。スーパー頭突きは、立ち弱パンチで返すことができるので、こまめに技を出すようにしよう。相手がこちらに歩いてきたら、必殺技が出せない状態なので、飛び込んで攻撃する。遠い間合いからのスーパー頭突きは返されることが多いが、近い間合いから強で出すと反応されにくい。



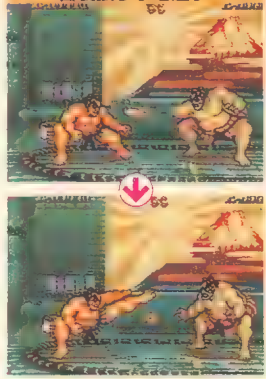
◐スーパー頭突きは、しゃがみ中キックでも返すことができる

相手の着地時に百裂張り手



◐立ち強パンチで落としたら、すぐに百裂張り手

百裂張り手を返す



◐百裂張り手はしゃがみ中キックで返せる

相手の起き上がりを攻める



◐相手の起き上がりにひざ蹴り、立ち弱キックキャンセルスーパー頭突き

対COM戦

相手の攻撃をスーパー頭突きで返す

しゃがみ中キックなどで牽制しつつ、相手が飛び込んできたら弱のスーパー頭突きで対処。スーパー百貫落としにきたら、引きつけて弱のスーパー頭突きだ。相手の体力が少なくなり、画面端でしゃがんで動かなくなったら、大抵スーパー頭突きが来るので、弱のスーパー頭突きで返そう。



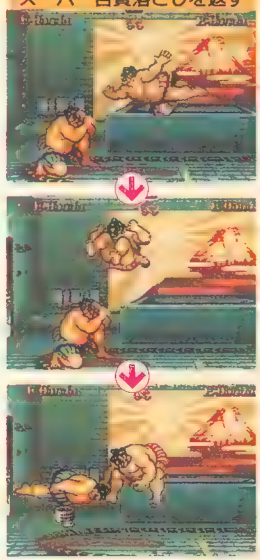
◐相手に飛び込む場合は、遠い間合いからのジャンプ強キックを使う

スーパー頭突きを返す



◐相手がしゃがみ強キックを空振りしたら、スーパー頭突きがくる証拠だ

スーパー百貫落としを返す



◐スーパー百貫落としは、十分引きつけて弱のスーパー頭突きで返す



VS CHUN-LI

E.本田 対 春麗

気功拳を飛び越えるとき、比較的近い間合いからジャンプ弱キックで行えば、相手のしゃがみ中キックを返すことができる。相手が近い間合いから飛び込んできた場合は、立ち強パンチだ。遠い間合いの場合は、防御に徹しよう。こちらの飛び込みは、ジャンプ弱キックで返されることが多いので多用は禁物。



近い間合いでジャンプ弱キックで飛び込めば、しゃがみ中キックを返せる

中パンチで飛び込む



相手の起き上がりには、ジャンプ中パンチを使う。着地後、百裂張り手だ

飛び越し投げの対処法



相手がジャンプで後ろに回り込み、投げを狙うようならしゃがみ強キック

対COM戦 相手の行動を先読みして攻撃する

頻繁に飛び込んでくるので、弱のスーパー頭突きで返そう。ときどき、鷹爪脚でスーパー頭突きを返されるが、この場合は相手の着地時を投げてしまえばいい。気功拳は少し離れた間合いからジャンプ強キックで飛び込むようにすること。あまり、近い間合いから飛び込むと、立ち強キックで落とされてしまう。



相手の飛び込みに対しては、強パンチで対処しよう

気功拳を先読み

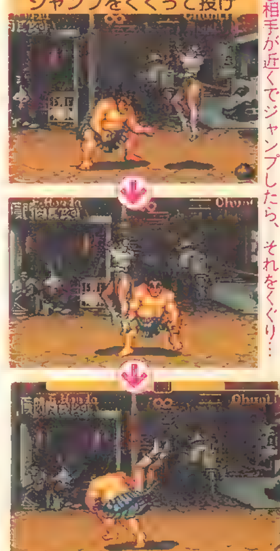
相手がバックジャンプしたら気功拳を撃つ



行動を先読みして飛び込もう

ジャンプをくぐって投げ

相手が近くでジャンプしたら、それをくぐり…



背後から投げてしまおう

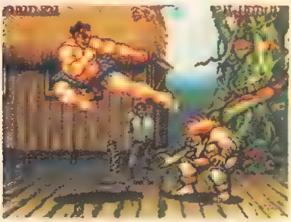
E.本田



VS BLANKA

E.本田 対 ブランカ

対空技は、立ち強パンチを使わずに、弱のスーパー頭突きを使う。相手のローリングアタックを防御したあとは、リバーサルアタックでスーパー頭突きを出して確実にヒットさせよう。相手を転ばしたら、遠い間合いならジャンプ強キック、近い間合いならジャンプ弱キックで飛び込んで、起き上がりローリングアタックを封じられる。



○相手の起き上がりには、比較的遠い間合いから、ジャンプ強キック

ローリングアタック対処法



○ローリングアタックがきたら、とりあえず防御

○そして、すばやくスーパー頭突きだ

飛び込みは弱キック



○相手の起き上がりにジャンプ弱キックで飛び込む

○そして、着地と同時に百裂張り手

対COM戦

相手の必殺技を先読みする

ブランカが飛び込んできたら、弱のスーパー頭突きで対処する。相手の起き上がりに対しては遠い間合いからジャンプ強キックで飛び込むと、当たることが多い。また、相手がしゃがみ弱キックを2回空振りしたあとは、ローリングアタックを出してくるので、すばやくスーパー頭突きだ。



○エレクトリックサンダーは、しゃがみ中キックで返すことができる

バーチカルローリングを投げ



○バーチカルローリングは、2回連続で出すことが多い。着地時に投げよう

ローリングアタックを返す



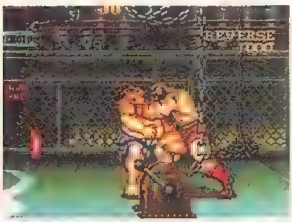
○しゃがみ弱キック2回のあとのローリングアタック。先読みして返そう



VS ZANGIEF

E.本田 対 ザンギエフ

かなりこちらが有利な闘い。比較的近い間合いで強のスーパー頭突きを連発するだけでも、相手にとっては相当嫌なはずだ。相手にはしゃがみ弱パンチくらいしか返し技がないので、返されてもダメージは少ない。相手がこちらの起き上がりに、スクリューパイルドライバーを狙ってきたら、弱のスーパー頭突きをリバーサルアタックで出そう。



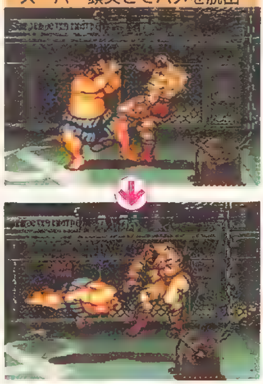
○相手の起き上がりには、あまり接近しない。接近しすぎるとこうなる

起き上がりに百裂張り手



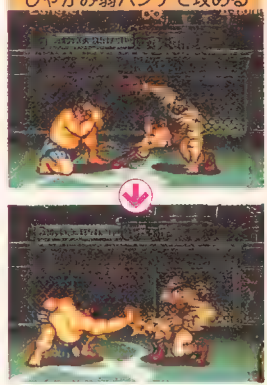
○相手の起き上がりは、このくらいの間合いから百裂張り手で攻撃しよう

スーパー頭突きでハメを脱出



○起き上がると同時にスーパー頭突きを出そう

しゃがみ弱パンチで攻める



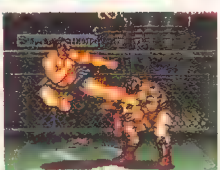
○接近戦はしゃがみ弱パンチを主体に攻める

対COM戦　スーパー頭突きで攻めまくる

安全策をとるのならば、強のスーパー頭突きを繰り返すだけでOK。しゃがみ弱パンチで返されることもあるが、気にせず繰り返そう。また、相手に接近された場合は、しゃがみ中パンチを主体に闘う。



○フライングパワーボムにしゃがみ中キック



○遠い間合いからのジャンプ強キックも有効

スーパー頭突き連発



○相手はしゃがみ弱パンチで返してくるが、相打ちでもこちらが有利だ

中パンチで攻める



○しゃがみ中パンチで攻撃して、飛び込んできたらスーパー頭突きだ



VS GUILE

E.本田 対 ガイル

ソニックブームを飛び越す場合は、比較的近い間合いからジャンプ強または弱キックで飛び込もう。相手のしゃがみ中キックは、こちらのしゃがみ中パンチで返すことができる。ソニックブームを連発するだけの消極的な相手に対しては、ソニックブームをスーパー百貫落としで飛び越えて、着地と同時に百裂張り手で攻撃だ。



相手のしゃがみ中キックは、しゃがみ中キックで返すことができる

弱パンチで飛び込む



弱パンチで飛び込み、着地と同時に百裂張り手だ

先読み立ち強キック



相打ちでも構わない。立ち強キックで転ばせよう

ソニックブームにスーパー百貫落とし



ソニックブームをスーパー百貫落としで飛び越えて、着地と同時に百裂張り手

対COM戦

相手のスキを見逃さず、一撃を加える

相手の飛び込みは、立ち強パンチ、弱のスーパー頭突きで返す。こちらが、しゃがんで防御していると、近くでしゃがみ弱パンチを2回出し、そのあとしゃがみ強パンチを空振りすることがあるので、空振りのスキにスーパー頭突きで攻撃を加えよう。スーパー頭突きを連発するのも有効。



しゃがみ強パンチの空振りのスキに、スーパー頭突きを当てる

スーパー百貫落とし連発



スーパー百貫落としを近い間合いで連発するのも有効

しゃがみ強キックに攻撃



しゃがみ強キックを防御したら、すばやくスーパー頭突きだ



VS DHALSIM

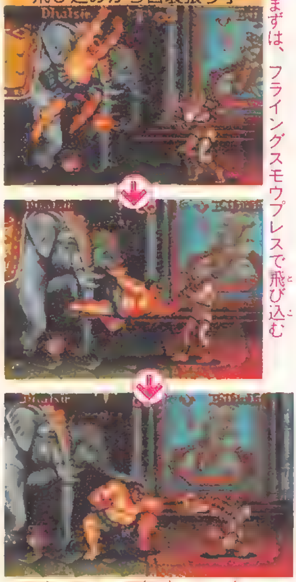
E.本田 対 ダルシム

遠い間合いでは、相手の伸ばした手足に、立ち強パンチなどを当てていこう。飛び込みにはフライングスモウプレスを使えば、相手のスライディングや、しゃがみ強パンチを返すことができる。しかし、フライングスモウプレスは、ジャンプ強パンチに返されてしまうので、ジャンプ中パンチとの使い分けが必要になってくる。



○相手の手足に立ち強パンチなどで攻撃を加える。相打ちでもこちらが有利

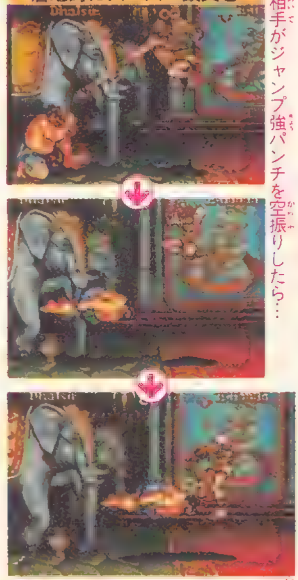
飛び込みから百裂張り手



○まずは、フライングスモウプレスで飛び込む

○着地と同時に百裂張り手を出す

着地時にスーパー頭突き



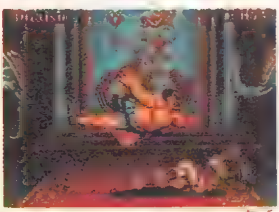
○相手がジャンプ強パンチを空振りしたら…

○着地する前にスーパー頭突きで攻撃

対COM戦

防御を固めてスキをうかがう

頻繁にドリルキックで突っ込んでくるので、防御して着地時に投げてしまおう。また無意味にジャンプを繰り返すので、落ち際をスーパー頭突きで攻撃する。こちらが飛び込むとヨガテレポートで逃げるが、出現地点を見極めて、しゃがみ強パンチや、立ち強キックなどで攻撃を加えよう。



○フライングスモウプレスで、相手のスライディングを返せる

しゃがみ中キックで攻める



○接近戦はしゃがみ中キック。ドリルキックも簡単に返すことができる

ドリル頭突きを投げる



○相手がドリル頭突きを出してきたら防御。そして、着地時にすばやく投げ

E.本田



VS BISON

E.本田 対 バイソン

互いに強力な対空技を持っているので、地上戦がメインとなる。立ち弱パンチで相手のほとんどの技を返すことができるので、近い間合いで闘っているときは、けん制として常に出しておこう。相手はスーパー頭突きに対する強力な返し技を持っていないので、比較的近い間合いから連発すると効果的。



◎相手のダッシュストレートは、しゃがみ強パンチでも返すことができる

スーパー頭突きで攻撃



◎スーパー頭突き連発も有効。反撃を試みた相手に当てることができる

フェイントスーパー頭突き



◎立ち弱パンチを連打する相手に有効。手前に着地して立ち強キックで攻撃

対COM戦

相手の起き上がりに、連続技を決める

相手がダッシュアッパーを出してきたら、しゃがみ強パンチを当てて転ばせる。あとは、相手の起き上がりにジャンプ強キックなどで飛び込む。すると、防御せずにくらうので、そのまま連続技に持っていこう。また、遠い間合いからダッシュストレートをよく出してくるので、スーパー頭突きで返そう。



◎ダッシュアッパーをしてきたら、しゃがみ強パンチで足元を攻撃

起き上がりを攻める



◎起き上がりに攻撃すると相手は防御しない。ジャンプ強パンチから連続技だ

先読みしてスーパー頭突き



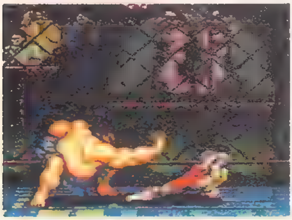
◎相手がしゃがんで動かなくなったら、次にバッファローヘッドバットがくる



VS BALROG

E.本田 対 バルログ

相手は長いリーチを利用して攻撃してくる。遠い間合いからチクチクと攻撃を繰り返す相手には、強のスーパー頭突きをいきなり出すと効果的。相手の起き上がりには、ジャンプ弱パンチで飛び込み、着地と同時に百裂張り手を出して、ツメを折ってやろう。相手の飛び込みに対しては中のスーパー頭突きだ。



バルログのスライディングは、しゃがみ中パンチで返すことができる

百裂張り手でツメを折る



相手の起き上がりにジャンプ弱パンチで飛び込み、着地と同時に百裂張り手

バルセロナアタックを回避

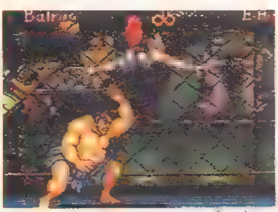


バルセロナアタックは、スーパー百貫落としを使ってよけることができる

対COM戦

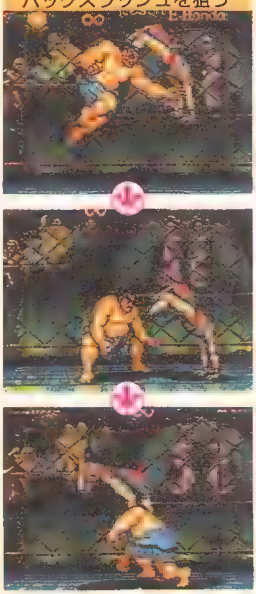
バックスラッシュのスキに攻撃

相手の立ち強パンチは、立ち弱パンチで返せるが、相打ちになると分が悪い。防御を固めて、相手が接近してきたところに、スーパー頭突きで攻撃を加えよう。相手を転ばせたら、起き上がりを狙ってジャンプ中パンチなどを出す。すると、バックスラッシュで逃げるので、そのスキに投げてしまおう。



バルセロナアタックは、立ち強パンチでも返せる。タイミングが肝心

バックスラッシュを狙う



ジャンプ中パンチで相手のバックスラッシュを誘って、着地時に投げる

先読みスーパー頭突き



相手が立ったまま動かなくなったら、ローリングクリスタルフラッシュがくる



VS SAGAT

E.本田 対 サガット

とにかく嫌な相手。画面端に追い詰められてタイガーショットを連発されると、なすすべがない。この状態に陥らないように、スーパー百貫落としなどを使って、タイガーショットをこまめによけていこう。相手に接近したら、飛び込みや立ち強キック、スーパー頭突きなどを使って、臨機応変に攻める。



相手の飛び道具は、スーパー百貫落としを使ってよけていこう

スーパー頭突きで奇襲



グランドタイガーショットは、スーパー頭突きでよけることができる

起き上がりの攻め方



相手の起き上がりにはしゃがみ中キック。タイガーアッパーカットを返せる

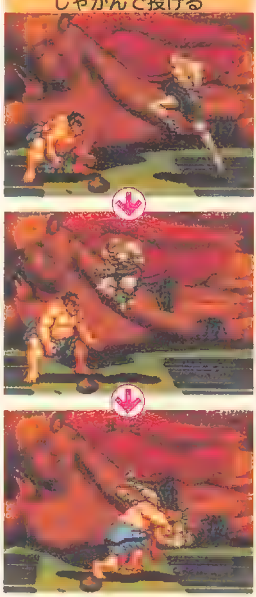
対COM戦 タイガーショットを先読みする

タイガーショットを連発してくるので、それを飛び越してジャンプ強キックを当てる。相手は体力が少なくなると、タイガーショットとグランドタイガーショットを交互に撃ってくる。グランドタイガーショットを撃ったら、すばやくスーパー頭突きを出して、グランドタイガーショットををよけつつ攻撃を加えよう。



タイガーショットを先読みして、ジャンプ強キックを当てる

しゃがんで投げる



タイガーニークラッシュをしゃがんでよけて、着地時に投げてしまおう

先読みスーパー頭突き



飛び込みのあとのタイガーアッパーカットを読んで、スーパー頭突きを出す



VS VEGA

E.本田 対 ベガ

接近戦ではこちらが有利。立ち弱パンチで相手の立ち強キックなどを返しつつ、必殺技に対するけん制として、立ち強パンチを混ぜる。転ばされた場合は、相手のめくりジャンプ強キックが怖いので、起き上がりには必ずスーパー頭突きを出して対処。サイコクラッシャーアタックは、しゃがみ中キックで返す。



先読みで立ち強パンチ。相手の必殺技の出がかりにブチ当てる

防御から立ち強キック



サイコクラッシャーアタックを防御したら、振り向きざまに立ち強キックだ

めくりにスーパー頭突き



こちらの起き上がりにめくりを狙ってくる相手には、スーパー頭突きで対処

対COM戦 必殺技のスキを突いて攻撃する

頻繁に飛び込んでくるので、立ち強パンチやスーパー頭突きを使って返す。ヘッドプレスを防御すると相手を着地時に投げられる。くらうとサマーソルトスカルダイバーがくるので、立ち強パンチで返す。相手の起き上がりには、ワンテンポ置いて、スーパー頭突き。ジャンプしようとした相手に当てることができる。



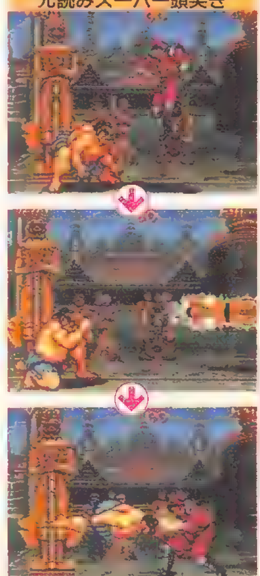
相手の飛び込みに対しては、立ち強パンチで対処しよう

ダブルニープレスを投げ



ダブルニープレスを防御したら、相手の着地時にすばやく投げてしまう

先読みスーパー頭突き



バックジャンプ後のサイコクラッシャーアタック2回を先読みして迎撃する

E.本田



SAGAT サガット

2種類の軌道を持つタイガーショットと、強力な対空技となるタイガーアッパーカット。この2枚看板と、新生タイガーニークラッシュを使いこなせ。

サガットの基本戦法 —強力な必殺技をメインに闘う—

動きは遅いが、必殺技はとにかく強力。スキの少ないタイガーショット、対空技のタイガーアッパーカット。この2つの技がサガットの強みだ。

飛び込みに使う技
- ジャンプ強キック
- ジャンプ弱キック

対空に使う技
- タイガーアッパーカット
- しゃがみ強キック
- 立ち強パンチ

飛ばせて落とす

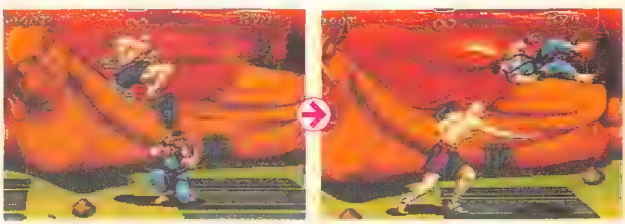
基本中の基本ともいえる戦法だ。グランドタイガーショットを撃ちつづけ、相手の飛び込みをタイガーアッパーカットで撃墜する。間合いが離れているときは、しゃがみ強キックや立ち強キック、登り蹴りで落とそう。相手にグランドタイガーショットを読まれないように、しゃがみ弱パンチでフェイントをかけると効果的だ。



⇧グランドタイガーショットで押す。相手がこらえきれずに飛び込んできたら、タイガーアッパーカットで撃墜する

クラッシュ投げ

積極的に攻めてこない相手に有効な戦法だ。タイガーニークラッシュを、相手の目の前に着地するように出す。そして、相手が思わず防御したところを投げよう。多少スキがあるので、逆に投げられる可能性もある。



⇧タイガーニークラッシュで相手の目の前に着地。そのまま投げる

クラッシュでフェイント

クラッシュ投げと同じか、少し遠めに着地するようにタイガーニークラッシュを出す。そして、相手が技を出そうとしたところにタイガーアッパーカットを当てよう。クラッシュ投げと併用すると効果的だ。



⇧相手が技を出そうとするところに、タイガーアッパーカット!

サガットの連続技 —強キックキャンセルを使いこなせ—

今回、立ちキックがキャンセル可能になった。そのため、立ち強キックをキャンセルした、強力な連続技が使えるぞ。

簡単な連続技

- ●ジャンプ強キック→立ち強キック（キャンセル）→グランドタイガーショット
- ●しゃがみ弱パンチ→立ち中キック×2

飛び込み3段

まず、強キックで飛び込む。そして、立ち強キックにキャンセルをかけ、タイガーニークラッシュを出そう。キャラによっては、タイガーニークラッシュが2発入り、4段攻撃になることもある。タイガーニークラッシュは、タイガーアッパーカットでも代用できる。相手によってはいらない場合もあるが、それは強キックを中キックに変更すれば解決できる。その場合1発目にキャンセルをかけること。

タイガーアッパーカット



●威力の大きい強を使おう

ジャンプ強キック



立ち強（中）キック



タイガーニークラッシュ



●強キックで飛び込んだら、立ち強キックにキャンセルをかけて次の技へ

●2発入って4段攻撃になることも

ショット2段

弱のグランドタイガーショットを撃つ。相手に命中したら、すかさず強のグランドタイガーショットを撃とう。くらった相手は、ほとんどの場合気絶する。相手の起き上がりを狙うと効果的だ。ただし、間合いの取りかたが非常に難しい。

弱グランドタイガーショット



強グランドタイガーショット



●相手の起き上がりに弱、強の順でグランドタイガーショットを連発する

クラッシュ3段

まず、強キックで飛び込もう。着地したら、すかさず強のタイガーニークラッシュを出すと、2発当たって3段攻撃になる。タイガーニークラッシュの代わりに、タイガーアッパーカットを使ってもいい。しかし、その場合は2段攻撃になる。

ジャンプ強キック



強タイガーニークラッシュ



●強キックで飛び込んだら、そのままタイガーニークラッシュを出す



VS T.HAWK

サガット 対 T.ホーク

間合いを広げてタイガーショット、グランドタイガーショットをメインに闘おう。しかしコンドルダイブがやっかいな存在だ。余裕がある場合はタイガーアッパーカットで撃墜する。間に合わないと思った場合は、素直に防御してから強のグランドタイガーショットを撃って、間合いを広げよう。バックジャンプでよけたあとに投げてもいい。



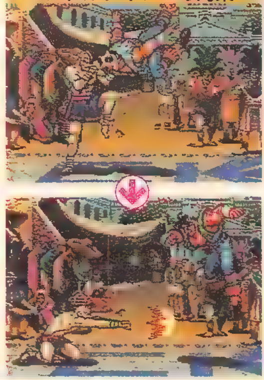
○コンドルダイブをいかに返していくかが、この対戦のポイントだ

タイガーショットを撃ち分ける



○2種類のタイガーショットをミックスして攻める

コンドルダイブへの対策



○防御のあと、強のグランドタイガーショットを撃つ

コンドルダイブをよける



○コンドルダイブをバックジャンプでよける。着地すると同時に投げてしまえ

対COM戦　タイガーアッパーカットでコンドルダイブを落とせ

グランドタイガーショットを撃ち、コンドルダイブをタイガーアッパーカットで撃墜するのが基本だ。トマホークバスターを防御したら、前進してホークが着地するところを投げてしまおう。また、垂直ジャンプ強キックを出していると、トマホークバスターで当たりにきてくれる。



○グランドタイガーショットを撃ちつつ、飛び込みを返すのだ

防御して投げる



○トマホークバスターを防御したら、着地するホークに近づいて投げよう

垂直ジャンプキックを使え



○垂直ジャンプ強キックを繰り返すと、ホークのほうから当たりにくる



VS CAMMY

サガット 対 キャミィ

キャミィが得意とする接近戦に持ち込ませないように、間合いを広げて闘うこと。グランドタイガーショットを撃ち続け、相手がこらえきれずに飛び込んできたらチャンスだ。対空技で落とそう。しかし、キャミィのジャンプ攻撃はなかなか強力なので、十分に引きつけてタイガーアッパーカットを使うこと。



○連続技をくらわないためにも、決してキャミィに飛び込ませてはいけない

飛ばせて落とす



○グランドタイガーショットで飛ばせて、タイガーアッパーカットで撃墜だ

○接近戦はキャミィの十八番。飛び道具を使い、間合いを詰めさせるな





○アクセルスピンナックルは、足元が弱点だ

対COM戦

飛び込み、スパイラルアローを確実に返せ

試合前半、よく飛び込んでくるのが、COMのキャミィの特徴だ。タイガーアッパーカットで確実に返していくこと。そのうちキャミィは、必殺技をメインに攻撃してくるようになる。相手の出方をよく観察しよう。スパイラルアローは防御して投げ、キャノンスパイクの落ち際に連続攻撃を狙っていこう。



○間合いが近い場合、突然の必殺技に当たらないように防御を固めよう

アッパーカットで撃墜

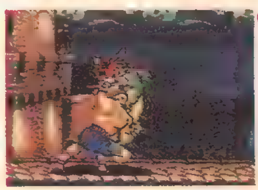


○しゃがみ中キックでけん制。飛び込みをタイガーアッパーカットで落とそう

防御して投げる



○スパイラルアローを防御したら、投げよう



○これでも大丈夫

サガット



VS FEI-LONG

サガット 対 フェイロン

接近戦では、サガットのほうが分が悪いので、近づかせないようにすること。そのためにも、グランドタイガーショットで飛ばせて、対空技で落とす戦法で闘う。しかし、フェイロンのジャンプ攻撃は強力なので、通常技で返そうとしても負けてしまう。相手の飛び込みを引きつけてタイガーアッパーカットを出し、確実に返そう。



フェイロンは何としても近づこうとする。それを許してはならない

飛ばせて落とす



グランドタイガーショットで飛び込ませて、タイガーアッパーカットで返す

烈火拳はこう返す



遠くからの烈火拳はしゃがみ強キックで返せる



近いと間に合わないことも。先読みが必要

対COM戦

飛び込みを誘ってアッパーカットで落とす

しゃがみ中キックを出していると、フェイロンの飛び込みを誘うことができる。これをタイガーアッパーカットで返していこう。また、フェイロンを転ばせた場合は、起き上がった直後にタイガーアッパーカットを出してみよう。フェイロンが技を出そうとするところに、タイガーアッパーカットが命中するぞ。



しゃがみ弱パンチでバックジャンプを誘う。これで間合いを広げよう

飛ばせて落とす



しゃがみ中キックに反応して飛んでくる。タイガーアッパーカットで撃墜だ

起き上がりへの攻撃



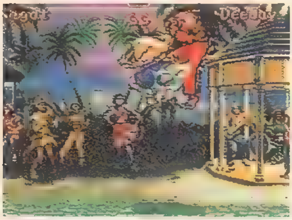
フェイロンを転ばせたら、起き上がった直後にタイガーアッパーカットを出す



VS DEE JAY

サガット 対 ディージェイ

相手は通常技が強いので、接近戦は避けよう。近づかれた場合は防御に徹し、しゃがみ強キックかタイガーニークラッシュで反撃しよう。基本的には、グランドタイガーショットで飛ばせてタイガーアッパーカットで撃墜するパターンで闘う。タイガーニークラッシュで相手のジャンプを落とす戦法も有効だ。

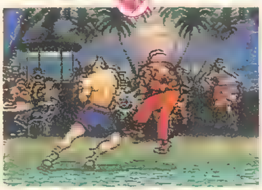


相手がジャンプしたら、すかさずタイガーニークラッシュでつぶそう

飛ばせて落とす

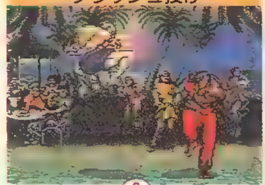


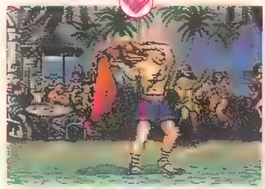




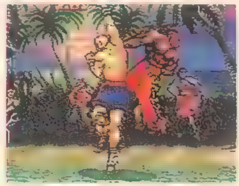
グランドタイガーショットで飛ばせて、タイガーアッパーカットで落とせ

クラッシュ投げ





タイガーニークラッシュで近づき、投げを狙おう

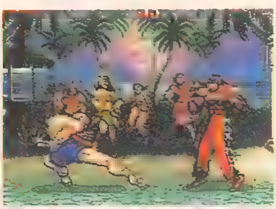


タイガーアッパーカットも併用しよう

対COM戦

間合いによって2つの戦法を使い分ける

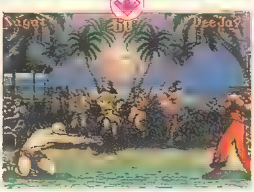
遠い間合いにいる場合は、グランドタイガーショットで押す。近づかれてしまった場合は、しゃがみ中キックで、ディージェイの飛び込みを誘う戦法に切り換える。対空技はもちろんタイガーアッパーカットだ。飛び込みを返したら、相手が倒れているあいだに間合いを広げ、グランドタイガーショットを撃とう。



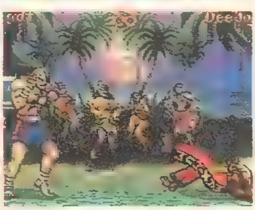
間合いによって攻め方を変える。近い場合は、相手の飛び込みを誘え

タイガーショットで押す





グランドタイガーショットで押していこう

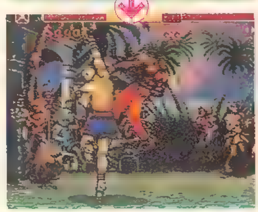


転ばせたら距離を離す

飛び込みを誘う







近づかれたら、飛び込みを誘ってタイガーアッパーカットで撃ち落とそう

サガット



VS RYU

サガット 対 リュウ

相手に読まれないように、グランドタイガーショットを撃つ。飛び込まれたときは、タイガーアッパーカットやしゃがみ強キック、登り蹴りで確実に返していこう。相手との間合いが近い場合は、クラッシュ投げなどの戦法を使ってもいい。サガットのほうから飛び込む場合は、リーチの長い強キックを使おう。



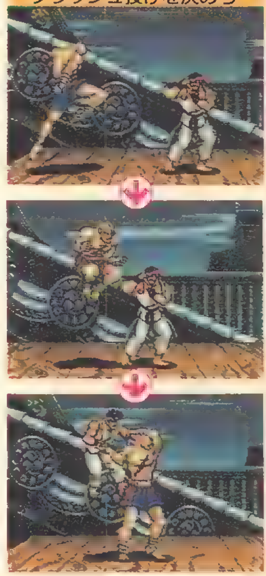
◯波動拳を読んで強キックで飛び込む。ここから、連続技を決めるのだ

アッパーカットで撃墜



◯グランドタイガーショットで飛ばし、タイガーアッパーカットで落とそう

クラッシュ投げを決めろ

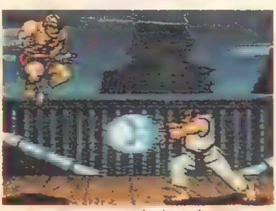


◯相手の目の前に着地するようにタイガーニークラッシュを出し、投げを狙う

対COM戦

波動拳を読んで連続技を決めろ

2発1組の波動拳の、2発目に強キックで飛び込む。着地と同時にタイガーアッパーカット、または、タイガーニークラッシュで追い打ちをかける。タイガーニークラッシュが当たらなかったら投げを狙おう。また、しゃがみ弱、中キックでリュウの飛び込みを誘い、タイガーアッパーカットで落とす戦法でもいい。



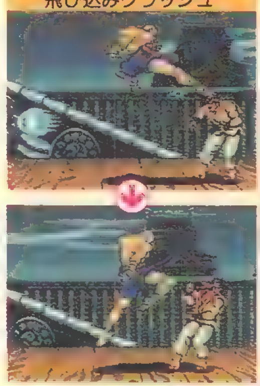
◯飛び込むのは2発目の波動拳のとき。連続技を狙っていこう

飛び込みアッパーカット



◯飛び込んだあとにタイガーアッパーカットを出す

飛び込みクラッシュ



◯タイガーニークラッシュが外れたら投げよう

グランドタイガーショットで飛ばせてアッパーカットだ！



◯グランドタイガーショットを連射。飛び込みにはタイガーアッパーカットだ



VS KEN

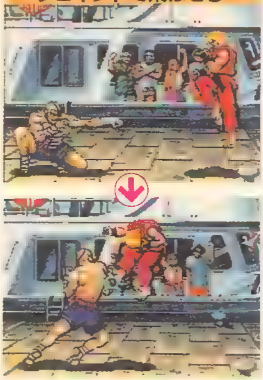
サガット 対 ケン

リュウと同じように、グランドタイガーショットで押し、タイガーアッパーカットで飛び込みを撃墜する。グランドタイガーショットを撃つ際は、しゃがみ弱パンチでのフェイントをまじえよう。波動拳を読んだ場合は、飛び込みからの連続技やクラッシュ投げなどの戦法も使って、闘いの主導権を握ろう。

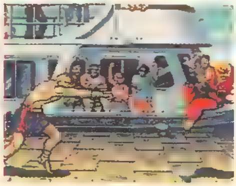


◯波動拳のスキが大きい分、リュウより楽に飛び込むことができる

フェイントで飛ばせる

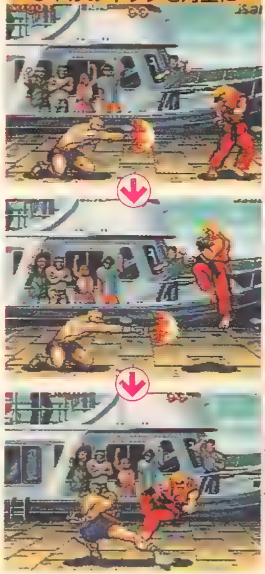


◯しゃがみ弱パンチでフェイントをかけるといい



◯2種類のタイガーショットをおりまぜよう

しゃがみキックを対空に



◯相手との間合いが離れているときは、しゃがみ強キックを対空に使おう

対COM戦　アッパーカットで飛び込みを落とせば楽勝だ

グランドタイガーショットを撃ちながら飛び込んでくるのを待ち、タイガーアッパーカットで撃墜する。相手を画面端で転ばせたときは、起き上がりを狙ってショット2段を決めよう。ショット2段を使うほど間合いが開いていないときは、2発目の強のグランドタイガーショットの代わりに立ち強パンチを使う。



◯竜巻旋風脚のあとには、よく昇龍拳がくる。早めに撃ち落とそう

飛び込みを撃墜



◯相手を引きつけてタイガーアッパーカットを出す



◯リュウよりスキがある

起き上がりを攻めろ



◯画面端で弱のグランドタイガーショットを撃ち、立ち強パンチでトドメ

サガット



VS E.HONDA

サガット 対 E.本田

グランドタイガーショットはスーパー頭突きでかわされるので、多用できない。2種類のタイガーショットのコンビネーションで攻めよう。本田がタイガーショットをスーパー百貫落として飛び越えてきたときは、引きつけてタイガーアッパーカットで撃墜すること。間に合わないときは素直に防御しよう。



グランドタイガーショットはスーパー頭突きでよけられる。乱用は禁物だ



タイガーショットを飛び越えてきたら、しゃがみ強キックで落とそう



スーパー百貫落として飛び道具をよけてきたら、タイガーアッパーカットだ

対COM戦

こちらからは攻めず、相手の飛び込みを待つ

グランドタイガーショットをメインに攻撃する。このとき、相手に近すぎるとスーパー百貫落として反撃されるので、間合いをとって撃つこと。本田の飛び込みは、タイガーアッパーカット、しゃがみ強キックで返そう。こちらの飛び込みは、弱のスーパー頭突きで返されてしまう。むやみに飛び込むのはやめよう。



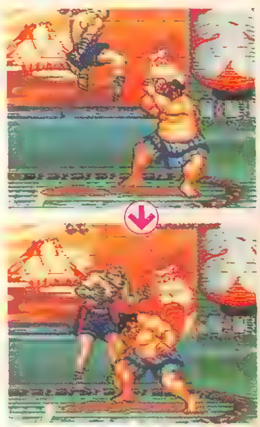
近くで飛び道具を使うと、スーパー百貫落としがくる



グランドタイガーショットで飛ばし、タイガーアッパーカットで撃墜だ



しゃがみ強キックも対空技になる



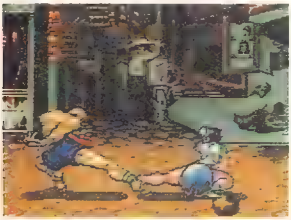
飛び込みは、スーパー頭突きで返される



VS CHUN-LI

サガット 対 春麗

基本パターンのグランドタイガーショットで飛ばせて、タイガーアッパーカットで落とす戦法で闘おう。春麗の弱キックでの飛び込みは攻撃判定が強い。タイガーアッパーカットで撃墜する場合は、ギリギリまで引きつけること。接近戦での春麗のしゃがみ中キックにはしゃがみ強キックで対抗しよう。



春麗のしゃがみ中キックに対しては、しゃがみ強キックを使おう

クラッシュ投げ



タイガーニークラッシュで近づき、投げるのだ



投げの代わりにタイガーアッパーカット

トリカゴ状態を作れ



春麗を画面端に追い込んで飛び道具で攻撃。飛び込みも対空技で落とそう

対COM戦

飛び込んできたときが攻撃のチャンス

COMの春麗は、よくジャンプしてくる。ここが狙い目だ。飛び込んでくるのを待って、タイガーアッパーカットで撃墜してしまおう。これは、威力の大きい強を使うこと。ジャンプの下をくぐっての投げも有効だ。春麗が気功拳を連発してくるようであれば、サガットのほうから飛び込んで、連続技を狙おう。



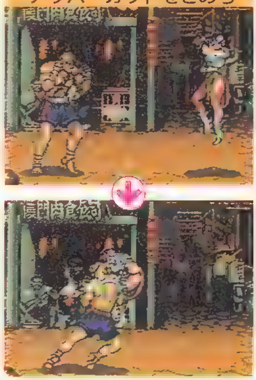
飛び込んでくる度合いが大きい。そこを狙って攻撃すること

くぐって投げろ



春麗のジャンプの下をくぐり、投げてしまおう

アッパーカットをきめろ



飛び込みには、強力な対空技をお見舞いしよう

気功拳連発には飛び込んで勝負!



気功拳を飛び越えたら、強キックからタイガーニークラッシュへとつなぐ



VS BLANKA

サガット 対 ブランカ

タイガーニークラッシュからの攻撃が有効だ。相手の目の前に着地し、相手が動いたらタイガーアッパーカットを叩きこみ、相手が防御している場合は投げるといい。ローリングアタックは、間合いが遠いときは立ち弱キックで落とせる。間合いが近ければ防御して、強のグランドタイガーショットを撃とう。



ブランカのジャンプ攻撃はリーチが長い。間合いを見極めよう

クラッシュから攻撃

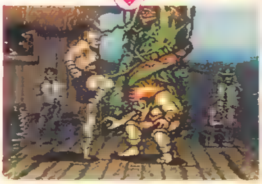



相手が技を出すところにタイガーアッパーカット



クラッシュ投げと併用していくこと

ローリングを返す

遠くからのローリングは、立ち弱キックで返す

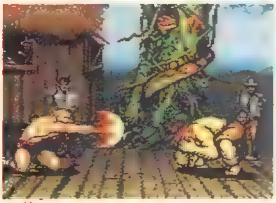


転ばせたら、弱キックで飛び込み連続技だ

対COM戦

ブランカの攻撃を待って迎撃

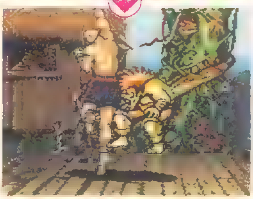
間合いが離れているときは、グランドタイガーショットで攻撃する。ジャンプしてくるのを待ち、タイガーアッパーカットや、しゃがみ強キック、立ち強パンチで撃墜しよう。また、ジャンプの下をくぐって投げたりもできる。バーチカルローリングを空振りしたら、すかさず前進して、立ち強パンチで落とすこと。



離れているときは、グランドタイガーショットで攻撃しよう

飛び込みを待つ





よく飛び込んでくるので、タイガーアッパーカットで確実に返すこと



ジャンプの下をくぐって、投げを狙おう



立ち強パンチでも飛び込みを返すことができる



バーチカルローリングの落ち際に立ち強パンチ



VS ZANGIEF

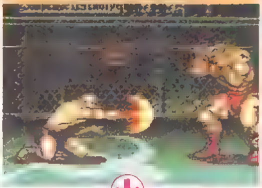
サガット 対 ザンギエフ

近づかせないことを心がけ、タイガーショット、グランドタイガーショットのコンビネーションで攻撃しよう。ザンギエフが飛び込んできたら、タイガーアッパーカットかしゃがみ強キックを対空に使う。何としても近づこうとする相手の心理を逆手に取って、いきなり立ち強パンチを出すと効果的だ。

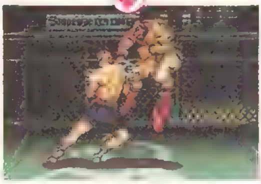


ザンギエフは、グランドタイガーショットをすり抜けられなくなった

近づかせるな

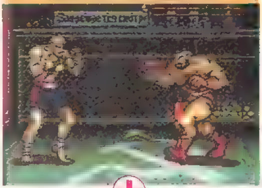




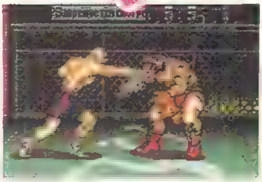


ザンギエフが飛び道具を飛び越えてきたら、タイガーアッパーカットで撃墜

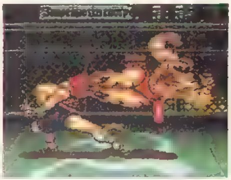
強パンチで不意打ち



ザンギエフが歩いてきたところに強パンチを出す



しゃがみ強キックで飛び込みを落とす



対COM戦

基本通りに飛ばせて対空技で落とせ

タイガーショットとグランドタイガーショットで押す。対空にはタイガーアッパーカットかしゃがみ強キックを使う。立ち強パンチは対空に使っても相打ちになってしまうので、使わないほうがいい。また、垂直ジャンプからの強キックを繰り返していると、ザンギエフのほうから勝手に当たりにきてくれる。



タイガーショットを撃って、飛び込んでくるのを待とう

飛び込みを返す



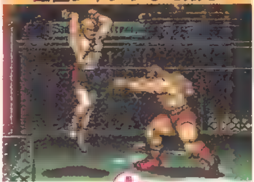


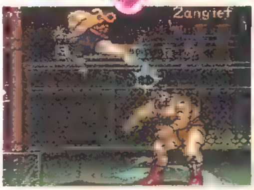
タイガーアッパーカットで叩き落とせ

しゃがみ強キックを対空に使ってもいい



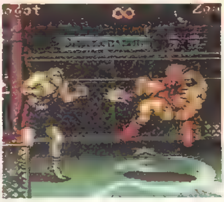
垂直ジャンプして蹴る





垂直ジャンプ強キックを繰り返すだけでいい

立ち強パンチを対空に使うと、相打ちになる





VS GUILE

サガット 対 ガイル

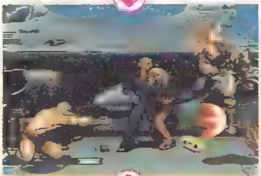
グランドタイガーショットで押していく。通常は、タイガーアッパーカットを対空に使うが、ガイルの飛び込み技が強キック以外の場合は、強パンチで撃墜するといい。ガイルが必殺技のためを作る際に動きを止めたら、タイガーニークラッシュで近づいて、タイガーアッパーカットや投げで攻めること。



フェイントをからめつつ、グランドタイガーショットで攻撃する

強パンチを対空に







グランドタイガーショットを飛び越えてきたら、立ち強パンチで返そう

クラッシュから攻めろ





相手の懐に入り、タイガーアッパーカットだ



防御したままの相手は投げてしまおう

対COM戦

基本パターンに忠実に攻めていこう

グランドタイガーショットで攻め、ガイルの飛び込みをタイガーアッパーカットで落とすパターンが有効だ。この場合、グランドタイガーショットの乱射は禁物。ガイルのほうから、あまり攻め込んでこない場合には、しゃがみ中キックで飛び込みを誘おう。対空技は、もちろんタイガーアッパーカットを使う。



間合いが遠いときはグランドタイガーショット、乱射してはダメ

飛び込みを待つ







ガイルが飛び込んでくるのを待ち、タイガーアッパーカットで撃墜する

飛び込みを誘う







しゃがみ中キックでガイルの飛び込みを誘ったら、対空技で落とせ



VS DHALSIM

サガット 対 ダルシム

間合いが離れているときは、2種類のタイガーショットのコンビネーションで攻める。ドリルキックでよけてきたら、タイガーアッパーカットで撃ち落とそう。間合いが近い場合は、ヨガファイヤーを読んで飛び込みからの連続技を決めよう。また、遠くから手を伸ばしてきたら、しゃがみ強キックで対抗しよう。



○伸ばしてくる手足に、タイガーアッパーカットをブチ当ててやろう

アッパーカットで撃墜

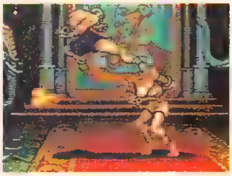


○飛び道具をドリルキックでよけてきたら、タイガーアッパーカットで撃墜

遠くでしゃがみキック



○ダルシムの手にしゃがみ強キックを当てて転ばせる



○ヨガファイヤーを読んで飛び込もう

対COM戦

飛び道具で押し、テレポートのスキに攻め込め

強のグランドタイガーショットを撃ち続けるだけでも、かなり攻め込むことができる。ヨガテレポートは、出現するところをタイガーアッパーカットで攻撃する。ドリル頭突きは、垂直ジャンプ強キックで返すことができる。間合いが遠いときは、ダルシムの伸ばした手を狙ったしゃがみ強キックで転ばせてやろう。



○強のグランドタイガーショットを撃ってグイグイと押そう

テレポートを狙え

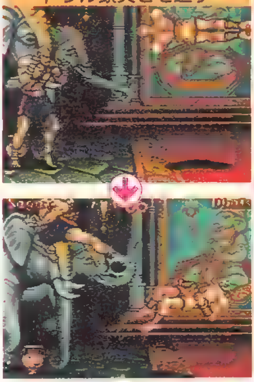


○出現時に、タイガーアッパーカットで攻撃



○出現時に飛び込み、連続技を狙ってもいい

ドリル頭突きを返す



○垂直ジャンプ強キックで蹴り落としてやれ



○こちらから攻めると、返されることが多い



VS BISON

サガット 対 バイソン

基本通りに、グランドタイガーショットで飛ばせて、対空技で落とす。バイソンのジャンプ攻撃は強力なので、立ち強パンチか、タイガーアッパーカットを引きつけて出して撃墜していこう。ダッシュアッパーやダッシュストレートは、タイガーアッパーカットか、しゃがみ強キックで返すこと。



飛び道具をバッファローヘッドで抜けられたら、相手の出方を見よう

飛び込みを返せ



立ち強パンチで相手の飛び込みを落としてやろう

アッパーカットを合わせろ



これでダッシュストレート&アッパーを返す



タイガーアッパーカットを引きつけて出す



しゃがみ強キックも使っていくこと

対COM戦

必殺技の突進を止めれば怖くはない

離れてグランドタイガーショットを撃ち、飛び込んできたら、タイガーアッパーカットで落とそう。しゃがみ強キックや立ち強パンチ、登り蹴りを使ってもいい。ダッシュアッパー、ダッシュストレートはしゃがみ強キックや、タイガーアッパーカットで返すこと。また、飛び込みからの連続技を狙ってもいい。



ダッシュアッパーやダッシュストレートを確実に返すこと

飛び道具で押せ



グランドタイガーショットで押す。飛び込まれたらタイガーアッパーカットだ

連続技を決めよう



バイソンには飛び込みからの連続技を決めやすい。積極的に狙っていこう



VS BALROG

サガット 対 バルログ

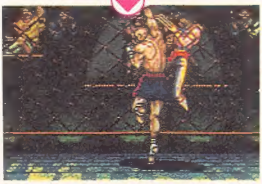
タイガーショットは、簡単に飛び込まれるので多用できない。間合いが近い場合は、タイガーニークラッシュからのタイガーアッパーカットや投げで攻める。また、タイガーアッパーカットで、バルログのツメを狙おう。フライングバルセロナアタックは、タイガーアッパーカットやジャンプ強キックで落とすこと。



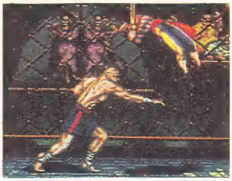
○グランドタイガーショットを撃っても、あっさり飛び込まれてしまう

クラッシュから攻めろ

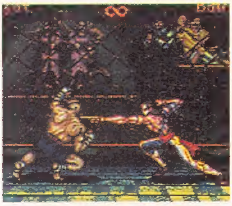




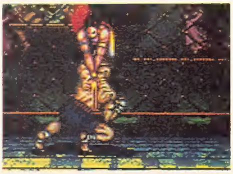
○相手のスキを突いて、タイガーアッパーカット



○クラッシュ投げも使って攻め込もう



○ツメを狙ってタイガーアッパーカット!



○「ヒョー」と飛んだらアッパーカット



○イズナドロップは、ジャンプ強キックでOK

サガット

対COM戦

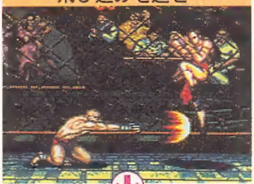
起き上がりへの攻撃が効果的だ

COMのバルログは、ピョンピョンとよく跳ね回る。飛び込んでくるのを待って、タイガーアッパーカットで撃ち落とそう。また、バルログを転ばせたときは、起き上がりを狙って飛び込む。すると、バルログはバックスラッシュで攻撃をかわすクセがあるので、そこにもう一度飛び込んで連続技を決めよう。



○元気よくジャンプしまくるバルログ。これを利用して倒そう

飛び込みを返せ



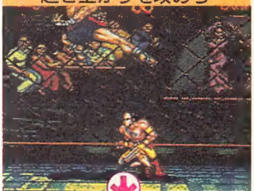


○飛び込みは迷わずタイガーアッパーカットで返せ



○無理に飛び込んでも、返されるのがオチだ

起き上がりを攻めろ







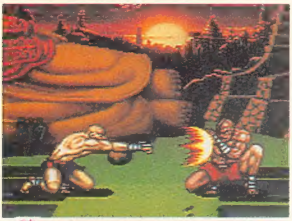
○起き上がりに飛び込むとバックスラッシュをする。さらに飛び込んで連続技だ



VS SAGAT

サガット対サガット

相手の動きを読むことがポイントとなる。間合いが離れているときは、グランドタイガーショットを撃ち続ける。そこから、タイガーニークラッシュからの投げや、タイガーアッパーカットなどで攻め込んでいこう。また、相手がタイガーアッパーカットを空振りしたときは、立ち強パンチで攻撃すること。



○使うのはグランドタイガーショット。タイガーショットは使用厳禁！

クラッシュから攻撃





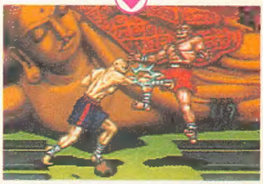
○相手のスキを突いて、クラッシュ投げを決めよう



○タイガーアッパーカットも併用して攻める

アッパーカットをかわしたら…





○タイガーアッパーカットの空振りには強パンチ

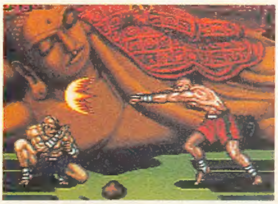


○タイガーアッパーカットの撃ち返しもいい

対COM戦

相手のタイガーショットを読んで攻撃

COMのサガットは、タイガーショットを撃ってくることが多い。そこを狙って、すかさずグランドタイガーショットを撃とう。2発連続で当てれば、かなりの確率で気絶させることができる。また、タイガーショットを読んで強キックで飛び込み、タイガーアッパーカットやタイガーニークラッシュにつなごう。

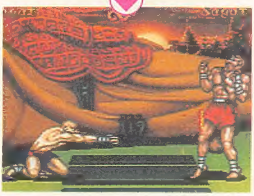


○タイガーショット、グランドタイガーショットを連発してくる

グランドタイガーを撃て

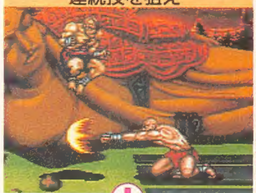






○タイガーショットを撃たれたときに、グランドタイガーショットを撃つ

連続技を狙え







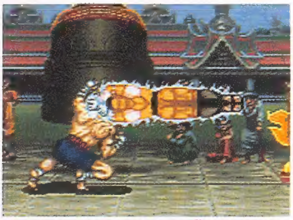
○相手の飛び道具を先読みして飛び込み、連続技を狙っていこう



VS VEGA

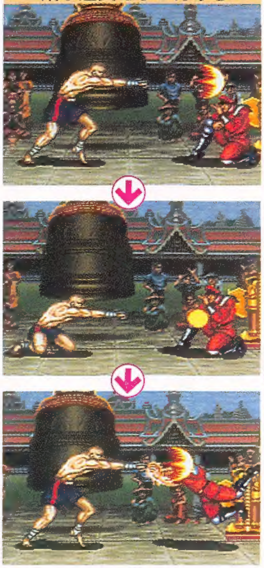
サガット対ベガ

間合いが離れているときは、タイガーショット、グランドタイガーショットのコンビネーションで攻撃する。ヘッドプレスでかわしてきたら、素直に防御すること。サイコクラッシャー、デビルリバースは、タイガーアッパーカットで返す。ただし、相打ちを避けるために、十分に引きつけてから出すこと。



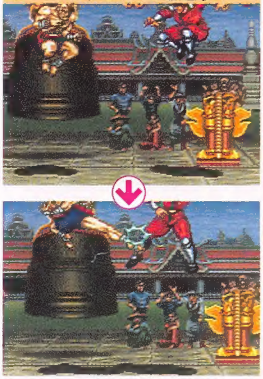
⬆サイコクラッシャーを引きつけて、タイガーアッパーカットで返そう

飛び道具を撃ち分けろ



⬆タイガーショットとグランドタイガーショットを織り交ぜよう

ヘッドプレスを返す



⬆先読みの垂直ジャンプ強キックで返せる

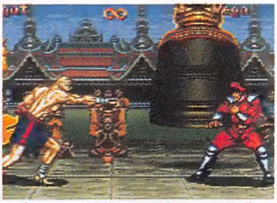


⬆タイガーニークラッシュで追い詰めよう

対COM戦

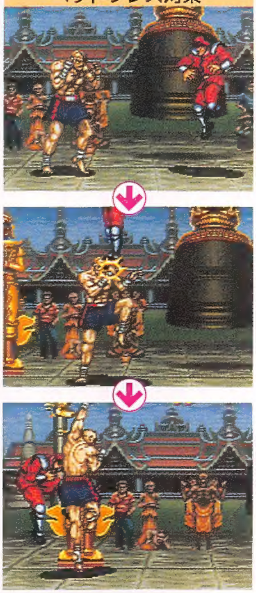
ベガの攻撃を誘い、防御のあと反撃に転じる

中パンチでヘッドプレス、ホバーキックを誘う。どちらの技も、一度防御してからタイガーアッパーカットを出そう。ヘッドプレスは、先読みして垂直ジャンプ強キックを出せば、楽に返すことができる。また、COMのベガはよく飛び込んでくる。タイガーアッパーカットはいつでも出せるようにしておくこと。



⬆立ち、しゃがみの中パンチを出して、ベガの技を誘うのだ

ヘッドプレス対策

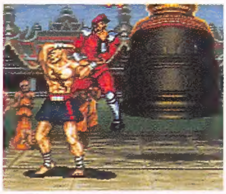


⬆ヘッドプレスを防御したあと、タイガーアッパーカットで撃墜する

ホバーキック対策



⬆防御したあとにタイガーアッパーカットで反撃



⬆タイガーアッパーカットの代わりに投げでも可

平成6年7月1日発行(隔週金曜日発行)第10巻第12号(通巻202号)



SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers
スーパーストリートファイターII
ザ　ニューチャレンジャーズ

攻略ガイドブック①

ファミリーコンピュータ Magazine

7月1日号特別付録